



## **BASQUETEBOL**

As Regras Oficiais da Special Olympics devem governar todas as competições de Basquete da Special Olympics. Como um programa de esportes internacional, a Special Olympics criou estas regras com base nas regras da Federation Internationale de Basketball (FIBA) e nas regras do órgão governamental de cada país (NGB). As regras da FIBA devem ser empregadas em competições internacionais e as regras NGB devem ser empregadas em competições locais exceto quando houver conflito com as Regras Esportivas Oficiais Special Olympics. Nestes casos, devem aplicar-se as Regras Oficiais Esportivas Special Olympics.

### **SEÇÃO A – EVENTOS OFICIAIS**

1. Competição em equipe
2. Basquete de meia quadra: Competição 3 a 3
3. Competição de Equipe Unified Sports™
4. Competição de Meia Quadra Unified Sports (3 a 3)

Os eventos a seguir fornecem uma competição significativa para atletas com níveis reduzidos de habilidades.

5. Competição de Habilidades Individuais
6. Drible de Velocidade
7. Basquete com Habilidades de Equipe

### **SEÇÃO B – QUADRA E EQUIPAMENTO**

1. Pode ser usada uma bola de basquete menor em circunferência (72,4 centímetros [28 1/2 polegadas] e entre 510-567 gramas [18-20 onças] em peso) para competição de divisão feminina e júnior.
2. As cestas devem ser compostas por aros e redes. Para competição, o aro de basquete normalmente fica a 3,05 metros (10 pés) acima do solo. Uma cesta mais baixa, com o aro a 2,44 metros (8 pés) acima do solo pode ser usada para competição de divisões juniores.

### **SEÇÃO C – REGRAS DA COMPETIÇÃO**

1. Competição em equipe
  - a. Divisão
    - 1) O treinador deve fornecer as pontuações de três Testes de Avaliação de Habilidades de Basquete (BSAT), isto é, rebotes, dribles e arremessos no perímetro, de cada jogador na lista de jogadores antes da competição.  
(Estes testes são apenas para fins de avaliação de jogador/ equipe e não são eventos de competições para medalhas. A informações relativas ao BSAT são explicadas na Seção D.)
    - 2) O treinador principal também deve identificar os seus cinco melhores jogadores em termos de habilidade de jogo em quadra colocando estrelas ao lado de seus nomes na lista.

**Basketball**

- 3) A “pontuação da equipe” será determinada pela adição das pontuações dos sete melhores jogadores e pela divisão do total por sete.
- 4) As equipes são agrupadas inicialmente em divisões de acordo com sua pontuação de equipe BSAT e práticas adicionais de passes, dribles e arremessos conduzidas antes das rodadas de classificação.
- 5) Deve haver uma rodada (ou rodadas) de classificação de jogos como forma de finalizar o processo de divisão.
  - a) Na rodada de classificação, as equipes jogarão uma ou mais partidas com cada partida durando pelo menos seis minutos.
  - b) Cada equipe deverá colocar todos os membros para jogar.
  - c) Adaptações de competição

Seguem adaptações das regras FIBA e NGB, que podem ser usadas na execução de competições de basquete em equipe Special Olympics. Estas adaptações são opcionais e é de responsabilidade de cada programa individual determinar se elas serão empregadas.

- 1) Uma partida pode consistir em quatro tempos, cada um com duração de seis minutos.
- 2) Um jogador pode estar a dois passos além do que é permitido pelas regras dos órgãos regulamentares.

Entretanto, se o jogador fizer uma cesta, “andar” com a bola ou escapar de defesa como resultado desses passos adicionais, isto classificará uma vantagem. Uma violação deverá ser dada imediatamente.

- 3) Uma equipe pode ter quatro tempos por partida, cumulativos: 2 por metade de partida.
  - 4) A regra de restrição de três segundos deve ser aplicada quando houver controle da equipe na quadra do oponente. (Nota: nas regras da FIBA, a quadra do oponente é aquela em que a equipe arremessa na cesta do oponente.)
  - 5) O arremessador de lance livre deve liberar a bola dentro de dez segundos do momento em que ela for colocada à disposição do jogador por um dos oficiais.
- c. Equipe e Jogadores
    - 1) Uma equipe deve consistir em cinco jogadores.
    - 2) A composição de uma equipe, incluindo substitutos, não pode exceder 10 jogadores.
    - d. Ponto de ênfase – é violação se o jogador fizer um drible duplo.

## 2. Basquete de meia quadra: Competição 3 a 3

### a. Divisão

- 1) O treinador principal deve fornecer as pontuações de três Testes de Avaliação de Habilidades de Basquete (BSAT), isto é, rebotes, dribles e arremessos no perímetro, de cada jogador na lista de jogadores antes da competição.

**Basketball**

- 2) O treinador principal também deve identificar os seus três melhores jogadores em termos de habilidade de jogo em quadra colocando estrelas ao lado de seus nomes na lista.
  - 3) A “pontuação da equipe” será determinada pela adição das pontuações dos quatro melhores jogadores e pela divisão do total por quatro.
  - 4) As equipes são agrupadas inicialmente em divisões de acordo com a pontuação de equipe do BSAT.
  - 5) Deve haver uma rodada de classificação de jogos como forma de finalizar o processo de divisão.
    - a) Na rodada de classificação, as equipes jogarão uma ou mais partidas com cada partida durando não mais que seis minutos.
    - b) Cada equipe deverá colocar todos os membros para jogar.
- b. O objetivo
- 1) O basquete de meia quadra pode ser usado como forma de aumentar o número de equipes de uma competição de basquete Special Olympics.
  - 2) Ele também é uma forma de ajudar os atletas com habilidades inferiores para progredir para partidas de quadra inteira.
  - 3) Entretanto, devem ser feitos esforços para se jogar o basquete segundo as regulamentações sempre que possível.
- c. Área de Jogo e Equipamentos
- 1) Qualquer seção de meia quadra de uma quadra de basquete pode ser usada. A quadra será limitada pela linha final abaixo da cesta, as duas linhas laterais e a linha de meia quadra.
  - 2) Cada equipe deve usar uma camiseta de uniforme. As camisetas devem ser da mesma cor sólida na frente e atrás. Cada jogador deve ser numerado na frente e atrás da camiseta com números arábicos simples de pelo menos 20 centímetros (6-8 polegadas) de altura atrás e 10 centímetros (4 polegadas) de altura na frente e não menos que 2 centímetros (3/4 polegada) de largura. Todos os números devem estar em conformidade com as especificações da NGB.
- d. Equipe e Jogadores
- 1) Uma equipe pode ter até cinco jogadores, incluindo três jogadores iniciais e dois substitutos.
  - 2) O basquete de meia quadra é um jogo de três contra três pessoas. Cada equipe deve começar o jogo com três jogadores ou sair do jogo.
- e. O Jogo
- 1) O jogo será jogado por 20 minutos ou até que uma das equipes atinja 20 pontos. Uma cesta normal conta dois pontos, a não ser que seja arremessada de fora da linha dos três pontos, quando passará a contar três pontos.
  - 2) Haverá um relógio com contagem regressiva aplicado até o minuto final do tempo regulamentar. Durante este tempo, o relógio será

**Basketball**

interrompido em todas as situações de bola parada (por exemplo, faltas, violações, cestas e pedidos de tempo).

3) O jogo começará com definição da posse de bola em cara ou coroa. Não há bola-ao-alto. Todas as bolas-ao-alto serão administradas por posse alternada, começando com a equipe que ganhar no cara ou coroa.

4) A equipe vencedora é a primeira equipe ao marcar 20 pontos ou aquela com a pontuação mais alta após 20 minutos de jogo.

5) Se houver necessidade de prorrogação devido a um empate no final da partida regulamentar, ela será iniciada com cara ou coroa para definição da posse de bola. Um intervalo de um minuto seguirá a partida regulamentar e cada período de prorrogação. A quantidade de tempo de um período de prorrogação é de três minutos. O relógio será parado durante o último minuto da prorrogação para todas as situações de bola parada.

f. **Competição**

1) O árbitro ficará com a bola em todas as jogadas fora da quadra.

2) A bola fica parada se houver uma falta ou violação, cesta ou em qualquer momento em que o árbitro apitar.

3) As equipes alternam a posse de bola após cada cesta. Entretanto, se um jogador sofrer uma falta durante um arremesso e a cesta for feita, os pontos da cesta são creditados e a equipe que sofreu a falta mantém a posse de bola.

4) O local de arremesso em todos os casos (faltas, violações, bolas fora, cestas marcadas, tempos) será atrás da linha de falta, estendido até um ponto designado dentro do círculo restrito no topo da chave. Este procedimento é usado para todas as faltas, violações, tempos, bolas fora e cestas. O arremessador ficará no local designado. Todos os outros jogadores deverão estar dentro dos limites da meia quadra. Após a bola ser colocada em jogo, qualquer jogador ofensivo poderá arremessar.

5) Na alternância de posse de bola, a equipe que acabou de obter a posse de bola deve levá-la até atrás da linha de falta antes de arremessar. Ao levar a bola de volta, a bola ou o pé do jogador com a posse de bola deve tocar a linha estendida de falta ou a área atrás dela.

6) Ocorre uma violação quando a defesa que acabou de obter a posse de bola tentar um arremesso sem levar a bola até atrás da linha estendida de falta.

7) Podem ser feitas substituições quando a bola estiver parada. Quando uma equipe efetua uma substituição, a outra equipe deve ter a oportunidade de também efetuar uma. Os jogadores que entram no jogo devem se reportar à mesa do responsável pela pontuação e ser indicados para entrar no jogo pelo árbitro.

8) São permitidos dois tempos de 60 segundos por equipe, durante os quais o relógio será interrompido. Pode ser pedido um tempo devido a um jogador machucado. O árbitro pode parar o relógio quando quiser. Por

**Basketball**

exemplo, permitir que o relógio continue correndo quando a bola sai de uma jogada, pode fornecer uma vantagem injusta a uma equipe. Conseqüentemente, o relógio deve ser interrompido.

9) Uma bola presa é chamada quando jogadores oponentes têm uma ou as duas mãos firmemente na bola, de forma que a posse só pode ser conseguida por meio de força. A posse de bola é feita de forma alternada.

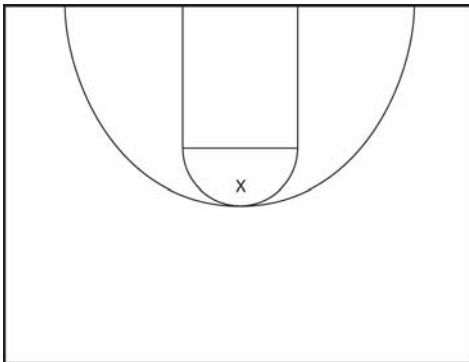
10) Em quadras em que o suporte de basquete fica na quadra de jogo, um jogador cujo corpo toca o suporte não é considerado fora a menos que ele tenha controle da bola. Se a bola tocar o suporte, considera-se bola fora. Nenhum jogador pode usar o suporte para obter vantagem ou colocar o jogador oponente em desvantagem.

11) Os oficiais aceitarão pedidos orais ou manuais do treinador ou de um jogador para tempo.

g. Faltas e Penalidades

1) Uma falta é uma infração das regras envolvendo contato pessoal com um oponente ou um comportamento não desportivo. A falta é dada para o jogador ofensivo.

2) Em todas as faltas (pessoais, comuns, técnicas), a equipe que sofreu a falta terá posse de bola no local designado atrás da linha de falta estendida e dentro do círculo no topo do garrafão. Se um jogador sofrer uma falta no ato de um arremesso e fizer a cesta, a cesta será creditada. A equipe que sofreu a falta também retém a posse de bola. Em todos os casos, não serão concedidos lances livres. (Veja diagrama abaixo.)



3) Não há limites de falta individuais ou de equipe em competições 3 a 3 de meia quadra. Entretanto, problemas de conduta resultarão em advertências para o jogador e treinador. Problemas contínuos de conduta ou faltas flagrantes e intencionais resultarão em expulsão do jogador.

4) Um jogador ofensivo, incluindo o arremessador, pode permanecer na linha de lance livre ou apenas três segundos. A penalidade para esta infração é perda de posse.

5) Um jogador em um arremesso tem cinco segundos para liberar a bola. A penalidade para se levar mais de cinco segundos é perda de posse.

h. Pontos de ênfase

**Basketball**

1) “Drible duplo” é considerado violação.

2) Relativo a adaptações opcionais:

Um jogador pode ficar dois passos além do permitido.

Entretanto, se o jogador fizer uma cesta, “andar” com a bola ou escapar de defesa como resultado desses passos adicionais, isto classificará uma vantagem. Uma violação deverá ser dada imediatamente.

3. Eventos Esportivos Unificados

a. Competição de Equipe Unified Sports (incluindo 3 a 3)

1) A lista de vê conter um número proporcional de atletas e parceiros.

2) Durante a competição, a formação nunca deve exceder três atletas e dois parceiros (dois atletas e um parceiro para 3 a 3).

3) Cada equipe deve ter um técnico adulto não jogador responsável pela formação e pela conduta da equipe durante a competição.

4) Em um jogo, os parceiros não podem marcar mais de 75% do total dos pontos da equipe e os atletas não devem marcar mais de 75% do total dos pontos da equipe. Desta forma, em um jogo, os atletas, como grupo, e os parceiros, como grupo, devem fazer pelo menos 25% dos pontos. O não cumprimento da proporção dos resultados implica derrota.

b. Competição de Habilidades Individuais Unified Sports

1) A equipe Unified Sports deve consistir em um Atleta e um Parceiro.

2) A pontuação final da equipe Unified Sports deve ser a soma da pontuação total de cada competidor.

4. Competição de Habilidades Individuais

- O evento a seguir fornece uma competição significativa para atletas com níveis reduzidos de habilidades. Ela não é voltada a atletas que conseguem jogar.

- Três eventos compõem a Competição de Habilidades Individuais: Passe com alvo, drible de dez metros e arremesso de local.

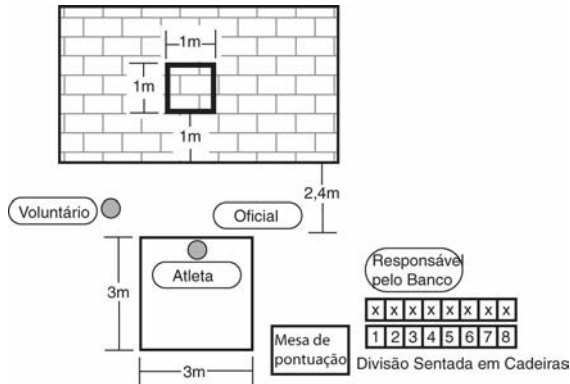
- A pontuação final do atleta é determinada pela soma das pontuações conseguidas em cada um desses três eventos.

- Os atletas serão pré-divididos de acordo com as pontuações totais destes três eventos.

- Cada evento é diagramado com o número sugerido e a colocação de voluntários que o administrarão. Também se sugere que os mesmos voluntários permaneçam em um evento em toda a competição para garantir a consistência.



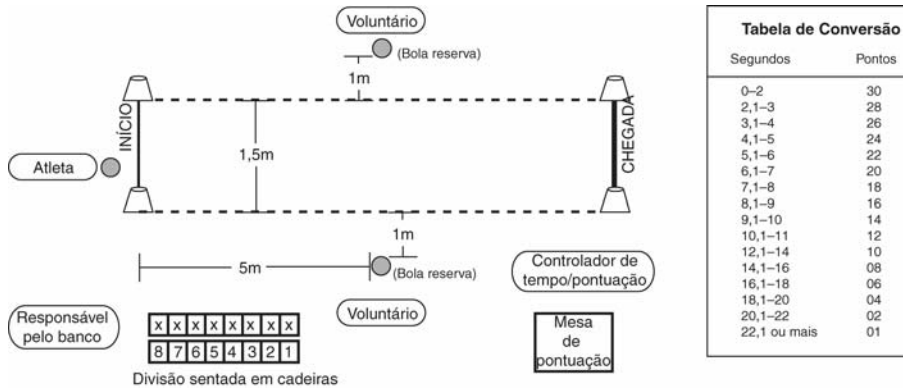
## a. Evento nº 1: Passe com alvo



- 1) **Propósito**  
Medir a habilidade de um atleta em passes.
- 2) **Equipamento**  
Duas bolas de basquete (podem ser usadas bolas de basquete menores em circunferência (72,4 centímetros [28 1/2 polegadas] e entre 510-567 gramas [18-20 onças] em peso) para competição de divisão feminina e júnior), uma parede lisa, giz ou fita adesiva e fita de medida.
- 3) **Descrição**  
Um quadrado de 1m (3'3 1/2") é marcado na parede com giz ou fita.  
A linha inferior do quadrado deve estar a 1m (3'3 1/2") do solo.  
Um quadrado de 3m (9'9") será marcado no solo e a 2,4m (7') da parede.  
O atleta deve ficar em pé dentro do quadrado.  
O eixo frontal da cadeira de rodas de um atleta não deve passar da linha.  
O atleta tem direito a cinco passes.
- 4) **Pontuação**  
O atleta recebe 3 pontos para acertar a parede dentro do quadrado.  
O atleta recebe 2 pontos para acertar a as linhas do quadrado.  
O atleta recebe 1 ponto por acertar a parede mas não acertar nenhuma parte do quadrado.  
O atleta recebe 1 ponto por pegara bola no ar ou após uma ou mais toques da bola no solo enquanto estiver dentro do quadrado.  
O atleta recebe 0 se a bola tocar o solo antes de tocar a parede.  
A pontuação do atleta será a soma dos pontos dos cinco passes.

**Basketball**

## b. Evento nº 2: Drible de 10 metros



## 1) Propósito

Medir a velocidade e a habilidade no drible de uma bola de basquete.

## 2) Equipamento

Três bolas de basquete (podem ser usadas bolas de basquete menores em circunferência (72,4 centímetros [28 1/2 polegadas] e entre 510-567 gramas [18-20 onças] em peso) para competição de divisão feminina e júnior), quatro cones de trânsito, giz ou fita adesiva, fita de medida e cronômetro.

## 3) Descrição

O atleta começa de trás da linha de início e entre os cones.

O atleta começa driblando e se movimentando quando o Oficial sinalizar.

O atleta dribla a bola com uma das mãos em todo o percurso de 10m (32'9

3/4').

Um atleta em cadeira de rodas deve alternar dois impulsos na cadeira com dois dribles para dribles legais.

O atleta deve cruzar a linha final entre os cones e pegar a bola para parar o drible.

Se um atleta perder o controle da bola, o relógio continuará correndo. O atleta pode recuperar a bola. Entretanto, se a bola passar a linha de 1,5m, o atleta pode pegar a próxima bola de reserva ou recuperar a bola errante para continuar o evento.

## 4) Pontuação

O atleta terá seu tempo contado a partir do sinal de início até o momento em que cruzar a linha de chegada entre os cones e pegar a bola para parar o drible.

Uma penalidade de um segundo será adicionada cada vez que o atleta cometer um drible ilegal (por exemplo, dribles com as duas mãos, carregar a bola, etc.).

O atleta terá duas tentativas.

Cada tentativa terá pontuação com a adição de pontos de penalidade ao tempo decorrido e conversão do total em pontos com base no Gráfico de Conversão.

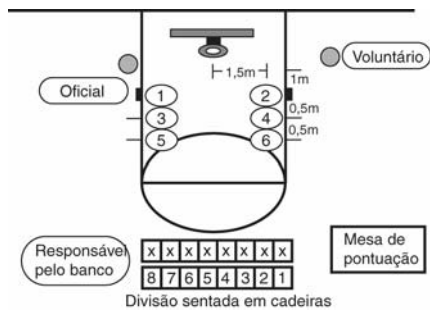


**Basketball**

A pontuação do atleta no evento é o melhor tempo das duas tentativas convertido em pontos.

(Em caso de empate, o tempo real será usado para diferenciar a colocação.)

c. Evento nº 3: Arremesso de local



1) Propósito

Medir a habilidade de um atleta em arremessos de bola de basquete.

2) Equipamento

Duas bolas de basquete (podem ser usadas bolas de basquete menores em circunferência (72,4 centímetros [28 1/2 polegadas] e entre 510-567 gramas [18-20 onças] em peso) para competição de divisão feminina e júnior), giz ou fita adesiva, fita de medida e aro regulamentar a 3,05m (10 pés) do solo com tabela (para competições de divisão júnior pode ser usado um aro a 2,44m [8 pés] do solo como alternativa).

3) Descrição

Seis pontos são marcados no solo. Comece cada medida a partir de um ponto no solo abaixo da cesta. Os pontos são marcados conforme segue:

1 e 2 =1,5m (4'11" à esquerda e direita mais 1 m (3'3 1/2") para fora.

3 e 4 =1,5m (4'11" à esquerda e direita mais 1,5m (4'11 1/2") para fora.

5 e 6 =1,5m (4'11" à esquerda e direita mais 2m (6'6 3/4") para fora.

O atleta tenta fazer duas cestas de cada um dos seis pontos. As tentativas são feitas nos pontos 2, 4 e 6 e então nos pontos 1, 3 e 5.

4) Pontuação

Para cada cesta marcada nos pontos 1 e 2, são concedidos 2 pontos.

Para cada cesta marcada nos pontos 3 e 4, são concedidos 3 pontos.

Para cada cesta marcada nos pontos 5 e 6, são concedidos 4 pontos.

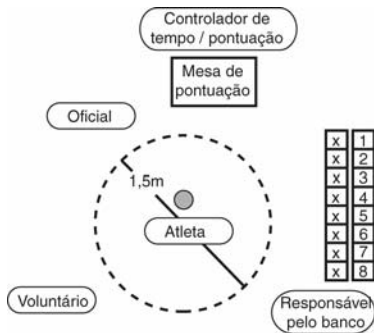
Para qualquer tentativa de cesta que não passe da cesta mas atinja a tabela e/ou o aro, é concedido um ponto.

A pontuação do atleta será a soma dos pontos dos 12 arremessos.

A pontuação final da Competição de Habilidades Individuais do atleta é determinada pela soma das pontuações conseguidas em cada um dos 3 eventos.

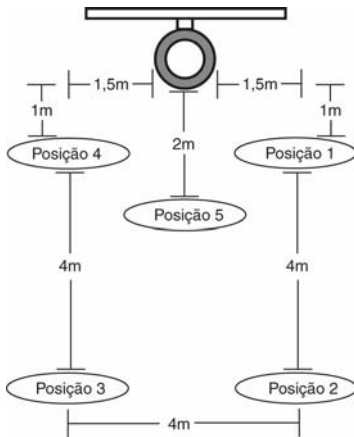
4. Drible de velocidade

O evento a seguir fornece uma competição significativa para atletas com níveis reduzidos de habilidades.

**Basketball**

- a. Equipamento
  - 1) Fita de medida
  - 2) Fita adesiva ou giz
  - 3) Uma bola de basquete (pode ser usada uma bola de basquete menor em circunferência (72,4 centímetros [28 1/ 2 polegadas] e entre 510-567 gramas [18-20 onças] em peso) para competição de divisão feminina e júnior).
  - 4) Cronômetro
  - 5) Responsável pela contagem
  - 6) Apito
- b. Preparação: marque um círculo com diâmetro de 1,5m (4'11").
- c. Regras
  - 1) O atleta pode usar apenas uma mão para driblar.
  - 2) O atleta deve ficar em pé ou em uma cadeira de rodas ou outra cadeira com dimensões similares durante a competição.
  - 3) O atleta começa e interrompe os dribles ao som do apito.
  - 4) Há um limite de tempo de 60 segundos. O objetivo é driblar o máximo de vezes possível durante o período.
  - 5) O atleta deve ficar no círculo designado durante os dribles.
  - 6) Se a bola sair do círculo, ela poderá ser devolvida para o atleta, que continuará os dribles.
- d. Pontuação
  - 1) O atleta recebe um ponto por drible legal dentro dos 60 segundos.
  - 2) A contagem pára e o evento termina quando a bola de basquete sair do círculo pela terceira vez.
5. Basquete com Habilidades de Equipe

O evento a seguir fornece uma competição significativa para atletas com níveis reduzidos de habilidades.



a. Equipamento

- 1) Duas bolas de basquete (pode ser usada uma bola de basquete menor em circunferência (72,4 centímetros [28 1/2 polegadas] e entre 510-567 gramas [18-20 onças] em peso) para competição de divisão feminina e júnior).
- 2) Fita métrica
- 3) Fita adesiva ou giz
- 4) Cesta regulamentar de basquete (uma cesta mais baixa, com o aro a 2,44 metros (8 pés) acima do solo pode ser usada para competição de divisões juniores).

5) Folhas de pontuação

6) Placar

b. Preparação

- 1) Marque cinco pontos no solo, similar a uma zona de defesa 2-1-2 com os jogadores posicionados a 4 metros (13'1 1/2") de distância entre si (veja o diagrama).

- 2) Marque a posição 5 a dois metros (6' 6 3/4") de um ponto abaixo do aro.

- 3) As equipes devem fornecer uma lista antes do começo do jogo.

- 4) As equipes devem usar uniformes ou camisetas numerados.

c. Regras

- 1) O diretor do evento deve determinar quantas partidas serão jogadas. Duas equipes de cinco jogadores são posicionadas em locais opostos da quadra. Uma equipe conduz uma rodada por vez.

- 2) O jogo consiste em dois tempos de cinco rodadas. Os jogadores terão uma oportunidade em cada uma das cinco posições durante o tempo.

- 3) Cada jogador na primeira equipe de cinco jogadores tenta pegar a bola e jogá-la precisamente para o jogador na próxima posição.

- 4) O oficial deve mandar a bola para o jogador na posição 1 para começar cada rodada.

- 5) O jogador na posição 1 joga a bola para o jogador na posição 2. O jogador na posição 2 joga a bola para o jogador na posição 3. Esta seqüência continua até que a bola atinja o jogador na posição 5.



- 6) Os atletas podem passar a bola de qualquer forma, mas cada atleta deve passá-la em seqüência numérica. Um passe com toque no solo é permitido, desde que a bola toque o chão apenas uma vez.
  - 7) Se a bola for jogada além do atleta, o atleta ou um oficial pode recuperar a bola. Entretanto, o atleta deve retornar à posição antes de jogar a bola para o próximo jogador. Um passe correto é definido quando a bola é jogada dentro do alcance do jogador que a recebe.
  - 8) Quando a bola atinge o jogador na posição 5, ele /ela tenta um arremesso.
  - 9) Não são permitidas “enterradas”. O atleta não deve receber pontos se for executada uma “enterrada”.
  - 10) Os atletas na posição 5 devem ter apenas uma tentativa de pontuação.
  - 11) Após a tentativa do atleta na posição 5, a rodada termina.
  - 12) Seguindo a conclusão da rodada da primeira equipe, a segunda equipe tentará fazer a sua rodada inicial.
  - 13) Os jogadores devem rodar em seqüência numérica após para a próxima posição após cada rodada.
  - 14) As jogadas são alternadas entre as equipes após a conclusão de cada rodada. O primeiro tempo termina após cada equipe ter concluído cinco rodadas.
  - 15) Segue-se um intervalo de cinco minutos.
  - 16) As equipes devem trocar de lado na quadra após o primeiro tempo e então devem completar cinco rodadas na outra quadra no segundo tempo.
  - 17) São permitidos substitutos apenas após o final de cada rodada.
  - 18) Os treinadores devem permanecer na linha de lateral, que fica pelo menos a 4 metros (13' 1/2') ao lado da posição 2 e 4. Os treinadores podem fornecer instruções verbais ou visuais para os jogadores. Atletas surdos podem receber assistência no posicionamento.
- d. Pontuação
- 1) A equipe recebe um ponto por passe correto.
  - 2) A equipe recebe um ponto por pegada correta.
  - 3) A equipe recebe dois pontos por cesta correta.
  - 4) Um bônus de um ponto é concedido para cada rodada correta completa.
  - 5) O número máximo de pontos que podem ser acumulados por uma equipe durante um tempo é 55.
  - 6) A pontuação final da equipe é obtida pela adição das pontuações de cada uma das dez rodadas.
  - 7) A equipe com a pontuação mais alta é a vencedora.
  - 8) Se as equipes empatarem no final do tempo regulamentar, serão concedidas rodadas adicionais. A primeira equipe a marcar mais pontos em uma rodada é a vencedora.

## SEÇÃO D – TESTES DE AVALIAÇÃO DE HABILIDADES EM BASQUETE (BSAT)

### 1. BSAT – Rebote



### PREPARAÇÃO

Uma cesta e duas bolas de basquete – uma fornecida inicialmente ao atleta e outra de reserva caso a bola saia do alcance.

### TESTE

Tempo: 30 segundos para cada uma das duas tentativas.

Um jogador fica em frente à tabela, à direita ou esquerda do aro.

Este jogador passa a bola para a tabela.

Conforme a bola bate e volta da tabela, o jogador pula no ar e pega a bola.

A bola deve ser pega no ar enquanto o atleta também está no ar.

O jogador pode devolver a bola para a tabela enquanto está no ar ou voltar para o solo antes de devolver a bola à tabela.

O jogador deve concluir quantos rebotes conseguir em cada uma das tentativas de 30 segundos.

Se a bola sair do alcance, o relógio continuará.

O jogador poderá recuperar a bola ou pegar a bola reserva para continuar.

A bola reserva é fornecida diretamente abaixo da cesta na linha do final da quadra e fora da jogada.

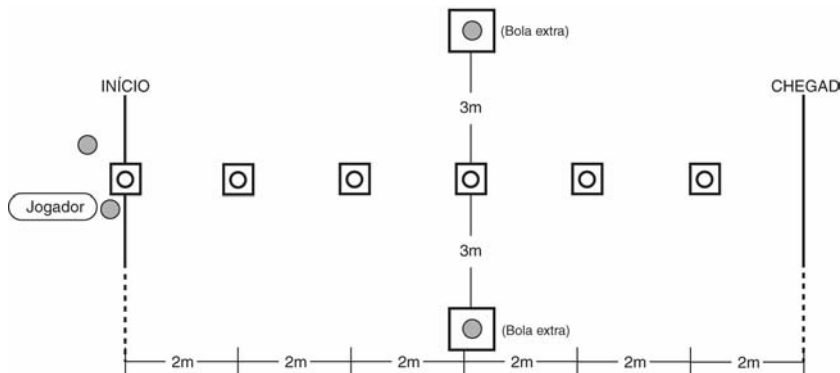
### PONTUAÇÃO

É concedido um ponto cada vez que o jogador pegar a bola que volta da tabela enquanto o jogador não estiver no solo. É usada a melhor das duas tentativas.

### DIREÇÃO

Voluntários administram o teste e não devem interferir com nenhum jogador. O Voluntário A instruirá o grupo que estiver fazendo este teste enquanto o Voluntário B demonstrará o teste real. O Voluntário A deve fornecer a bola de basquete ao jogador, perguntar se ele /ela está pronto e dizer: “Preparar, Já,” e contar quantos rebotes o jogador consegue fazer em 30 segundos. O Voluntário B, que está atrás da bola reserva recupera e substitui a bola sempre que ela sair do alcance. O Voluntário C marcará o tempo e registrará a pontuação do atleta. Cada voluntário deverá administrar o teste e gerenciar sua área.

2. BSAT – Drible

**Basketball****PREPARAÇÃO**

Uma área de uma quadra de basquete (preferencialmente ao longo de uma lateral ou até a linha central), seis cones, fita adesiva e quatro bolas de basquete – uma que o atleta recebe inicialmente, duas outras para reserva caso a bola saia do alcance e uma outra para continuar o teste.

**TESTE**

Tempo: 60 segundos para uma tentativa.

O jogador é instruído a driblar a bola enquanto passa alternadamente à direita e à esquerda de seis obstáculos colocados em uma linha, a 2 metros de distância entre si (6'6 3/4"), em uma linha de 12 metros. O jogador pode começar à direita ou à esquerda do primeiro obstáculo, mas deve passar cada obstáculo alternadamente. Quando o último obstáculo for passado e o jogador chegar à linha de CHEGADA, ele colocará a bola no chão, voltará correndo para o INÍCIO e recomeçará o slalom. O jogador continua até o final dos 60 segundos. Se um jogador perder o controle da bola, o relógio continuará correndo. O jogador poderá pegar a bola ou a bola reserva mais próxima e pode entrar em qualquer ponto do curso.

**PONTUAÇÃO**

É concedido um ponto cada vez que o ponto central entre dois obstáculos for cruzado. (Por exemplo, se o jogador driblar a bola com sucesso a partir da linha inicial, passar pelo curso todo de obstáculos uma vez e colocar bola no solo no final da linha de chegada, ele terá uma pontuação de cinco. O jogador deve usar dribles legais e ter controle da bola durante o espaço de um ponto central a outro para ter crédito por aquele obstáculo.) A pontuação do jogador é igual ao número de cones (pontos centrais) que ele/ ela passar em 60 segundos.

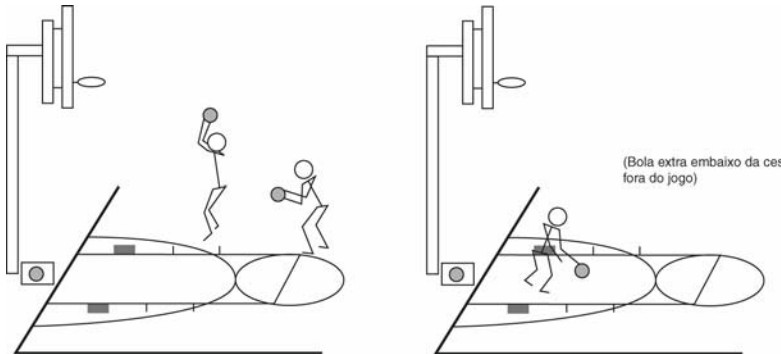
**DIREÇÃO**

Voluntários administram o teste e não devem interferir com nenhum jogador. O Voluntário A instruirá o grupo que estiver fazendo este teste enquanto o Voluntário B demonstrará o teste real. O Voluntário A deve fornecer a bola de basquete ao jogador, perguntar se ele/ ela está pronto e dizer: "Preparar, Já," e contar quantos cones o jogador consegue passar em 60 segundos. Os Voluntários B e C, que ficam atrás das bolas reservas recuperarão e substituirão a bola sempre que ela sair do alcance. O Voluntário D marcará o tempo e registrará a



pontuação do atleta. Cada voluntário deverá administrar o teste e gerenciar sua área.

### 3. BSAT – Arremesso de perímetro



#### PREPARAÇÃO

Uma cesta, um garrafão oficial da NGB, fita adesiva e duas bolas de basquete – uma fornecida inicialmente ao atleta e outra de reserva caso a bola saia do alcance.

#### TESTE

Tempo: uma tentativa de dois minutos.

O jogador fica na junção da linha de lance livre e do garrafão, à direita ou à esquerda.

O jogador dribla a bola em direção à cesta e tenta fazer uma cesta fora do arco de 2,75 metros (9'). Esta tentativa deve ser feita de qualquer lugar fora do arco de 2,75 metros marcado por uma linha pontilhada. [Este arco tem uma intersecção com o círculo de restrição do lance livre.]

O jogador pega o rebote da bola (cesta feita ou não) e dribla para qualquer lugar fora do arco antes de tentar outra cesta.

O jogador deve fazer tantas cestas quanto forem descritas em uma tentativa de um minuto.

#### PONTUAÇÃO

Dois pontos são concedidos para cada cesta feita dentro da tentativa de dois minutos.

#### DIREÇÃO

Voluntários administram o teste e não devem interferir com nenhum jogador. O Voluntário A instruirá o grupo que estiver fazendo este teste enquanto o Voluntário B demonstrará o teste real. O Voluntário A deve fornecer a bola de basquete ao jogador, perguntar se ele/ ela está pronto e dizer: "Preparar, Já," e contar quantas cestas o jogador consegue fazer em dois minutos. O Voluntário B, que está atrás da bola reserva recupera e substitui a bola sempre que ela sair do alcance. O Voluntário C marcará o tempo e registrará a pontuação do atleta. Cada voluntário deverá administrar o teste e gerenciar sua área.