

REGRAS OFICIAIS DO BASQUETE DE RUA DO BRASIL

Manual dos Basqueteiros 2008/2009

“Esta publicação é parte integrante do Projeto de mobilização de jovens das periferias, através da LIBBRA 2008 que conta com o financiamento do Ministério da Justiça, por meio do PRONASCI.”

Esta edição foi concebida pela CUFA – Central Única das Favelas e desenvolvida por Celso Athayde.

O texto possui uma linguagem de fácil entendimento que trás pela primeira vez para as páginas de uma publicação o dialeto e as regras do Basquete de Rua no Brasil.

Todos os direitos desta obra são reservados a CUFA.
Central Única das Favelas
Rua Carvalho de Souza - 137/111 - Madureira
Rio de Janeiro - RJ - CEP 21350-180 Tel: 21-3015-5927

Concepção e Coordenação do Projeto: CUFA- Central Única das Favelas
Elaboração do Projeto: Fernanda Borriello
Apoio: Ministério da Justiça
Revisão: Fernanda Borriello, Simone Basílio, Claudia Raphael, Ana Paula Sabbag, Gleice Ferreira e Jane Carvalho
Capa e Projeto Gráfico: Galdino e Leandro Gonçalves
Fotos: Fabiana Cruz e acervo pessoal CUFA
Editora: CUFA

**Central Única das Favelas-CUFA
Manual dos Basqueteiros 2008/2009**

Agradecimento:

Para expressarmos todos os nossos agradecimentos àqueles que se envolveram na realização desta obra, seria necessário um espaço bem maior que algumas breves linhas.

Aliás, acreditamos que todas as páginas desta publicação não seriam suficientes para caber os nomes de todos que nos impulsionaram de alguma forma para concretizarmos mais esta realização.

O Manual dos Basqueteiros é o resultado da vontade de alguns “malucos”, que um dia se reuniram em um evento de Hip Hop para bater uma pelada com uma “lata de lixo” e quadra de basquete improvisada.

Como seria injusto citar nomes aqui, preferimos dizer que a CUFA agradece a todo mundo que se sente CUFA no coração, pois assim estaremos alcançando certamente a todos.

Índice

O que é Basquete de Rua
O primeiro campeonato estadual
O primeiro campeonato municipal
Todos os anos da LIBBRA
A Liga Brasileira de Basquete de Rua - LIBBRA
Regulamento
Dimensões oficiais da quadra
Do Jogo
A bola e “o cara”
Das restrições quanto a movimentação ou retardo de jogo
Dos limites de tempo com a bola
Das manobras
Da altura dos aros
Da pontuação
Do lance livre
Das partidas terminadas em empate
Da marcação
Das Faltas
Falta pessoal
Faltas individuais
Falta coletiva
Falta de educação
Falta na enterrada
Faltas nas decisões dos campeonatos
Apenação anti-deportiva em caso de brigas
Cartões de apenação
Amarelo
Azul
Vermelho
Dos árbitros
Dos mesários
Dos uniformes
Do sistema de classificação nas disputas da LIBBRA
Elementos importantes para o Basquete de Rua
MC's
DJ's
Libbretes
Graffiti
Break
Skate
Os jovens e a Libbrinha
Presidentes da LIBBRA
Hino Oficial da LIBBRA
O dialeto das ruas

O QUE É BASQUETE DE RUA?

A quadra era o Armazém 5, do Cais do Porto do Rio de Janeiro. A cesta era uma lata de lixo. Os atletas eram jovens que naquele momento disputavam um improvisado “racha de basquete” com uma bola similar à bola laranja utilizada no basquete e, então, no Hutúz Rap Festival (uma tradicional manifestação de Hip Hop) surgiu no ano de 2001 o conceito do Basquete de Rua Nacional (uma variação que transita do basquete tradicional ao Streetball).

A brincadeira foi imediatamente absorvida e ajustada pela coordenação da Central Única das Favelas (CUFA), instituição social realizadora do evento, e que acabou por criar, dentro dele, um espaço para aquela prática divertida e altamente competitiva.

Assim, no ano de 2002, a CUFA – que sempre viu no esporte uma grande ferramenta a ser utilizada para promover a auto-estima da população – criou o primeiro campeonato nacional de Basquete de Rua, o Hutúz Basquete de Rua (HBR), que acontecia dentro do Hutúz Rap Festival, o maior evento de Hip Hop da América Latina. Equipes de 13 Estados brasileiros disputaram o torneio, que teve a duração de três dias.

Apesar de existir até hoje, o HBR se tornou pequeno, três dias já não eram suficientes para comportar o campeonato que atraía cada vez mais times e jovens de todo o país. A CUFA então criou a LIBBRA - Liga Brasileira de Basquete de Rua, que se tornou referência única nesta modalidade cultural-esportiva em dimensão nacional. Já em sua primeira edição, em 2005, a grande final da LIBBRA foi realizada em um dos palcos mais expressivos da cultura carioca, o Sambódromo do Rio de Janeiro.

Essa manifestação espontânea de amor ao basquete e ao Hip Hop, se consolidou enquanto movimento tipicamente urbano e se tornou um elo na relação entre o esporte, a cultura Hip Hop e o movimento social, dando assim, o sentido definitivo ao Basquete de Rua e do qual ele passava a ser uma vertente fundamental.

Uma manifestação esportiva com compromisso cultural e social que vem proporcionando aos jovens amantes da cultura urbana, a relação que transforma esse comportamento em um pólo de comunicação entre os jovens das periferias brasileiras.

Muito conhecido como “basquete-arte”, marcado por jogadas geniais, divertidas e pelas diferenciadas dinâmicas de jogo, o Basquete de Rua não se prende às regras convencionais, cria suas próprias. Dentro das linhas que definem uma quadra de Basquete de Rua, a liberdade de criar novas regras é o que mais conta.

Deste modo, a CUFA se orgulha de propiciar à sociedade os maiores espaços ALTERNATIVOS de interação entre aqueles que são apaixonados por esta modalidade de artes integradas e esporte de participação, seja através do Hutúz Basquete de Rua, da Seletiva Estadual de Basquete de Rua – SEBAR

(que já acontece em todos os estados brasileiros) ou da LIBBRA, a Central Única das favelas continuará, como vem fazendo a mais de 10 anos, fomentando todas as formas de acesso e inserção por meio da cultura das ruas.

O primeiro campeonato estadual de Basquete de Rua do Brasil

Com o sucesso da Liga Brasileira de Basquete de Rua, a CUFA se viu obrigada a incentivar, a partir de 2005, a criação de uma Seletiva Estadual de Basquete de Rua (SEBAR) em cada um dos Estados onde atua. A primeira a ser criada foi a SEBAR-RJ, um evento que durante dois meses reúne equipes de várias cidades do estado na luta por uma vaga na LIBBRA, conseqüentemente um espaço entre os melhores times do país. Hoje, a SEBAR se transformou em um caminho natural para a Liga, sendo disputada em todos os Estados que querem um lugar entre as equipes consideradas as mais preparadas do Brasil.

O primeiro campeonato Municipal

O primeiro campeonato municipal de Basquete de Rua também aconteceu no Rio de Janeiro, em 2006. O objetivo da competição era propiciar condições aos jovens de participarem da Seletiva Estadual. Foi então criada, sob o Viaduto Negrão de Lima, no bairro de Madureira (Rio de Janeiro-RJ), a LUC (Liga Urbana Carioca).

Essas duas iniciativas se espalharam por todo o país, dando início a uma verdadeira massificação do novo conceito de um basquete diferente, o Basquete de Rua, e também fortalecendo o processo de integração social de todas as periferias do Brasil através do esporte. A partir de 2009 os nomes “SEBAR” e “LUC” não serão mais usados, a LIBBRA será disputada em “3 versões”:

Libbra Circuito: Municipal, Estadual e Nacional.

REGRAS OFICIAIS DO BASQUETE DE RUA DO BRASIL

Regulamento dos Certames da LIBBRA

Art. 1º - O Regulamento da LIBBRA tem por objetivo fixar e publicar normas uniformes e padronizadas para as competições de Basquete de Rua, utilizadas como instrumento da manifestação desporto-participação e promovidas/organizadas pela CUFA e suas representações nos Estados e no Distrito Federal.

Parágrafo único - Este Regulamento aplica-se, indistintamente, a todos os jogadores/equipes, masculinas e femininas participantes das competições de Basquete de Rua organizadas responsabilidade da CUFA, no plano nacional, ou, suas representações na esfera estadual.

1. Das dimensões oficiais da quadra

A quadra de Basquete de Rua terá a medida que for possível, mas, a medida padrão sugerida pela LIBBRA é de 12m x 22m como dimensão ideal para a quantidade de jogadores em ação.

2. Do jogo

2.1. O Basquete de Rua é disputado por duas equipes de quatro jogadores, tendo como objetivo colocar a bola dentro da cesta ou coador do time adversário. Cada equipe pode ter, no máximo 3 reservas e no mínimo 1.

2.2. O jogo pode ser realizado em qualquer ambiente, exemplificadamente: na rua; em quadras improvisadas, ginásios; sob viadutos; ao ar livre, dentre outros, tendo como filosofia principal motivar a participação, descontração, integração social, inserção cultural e desportiva, constituindo-se o caráter competitivo o meio e não finalidade maior.

2.3. Os jogos oficiais da LIBBRA, bem como das Seletivas Estaduais, exceto os jogos de finais de campeonato, serão disputados em dois (2) tempos de 8 minutos e 30 segundos cada, com intervalo de um (1) minuto entre eles. Quando se tratar de partidas finais de torneios (ou campeonatos), estas terão três (3) tempos de 10 minutos corridos para cada um deles.

2.4. A escolha dos lados da quadra será definida pelo sistema de par ou ímpar. A equipe que vencer escolherá o lado da quadra a jogar no primeiro tempo, no segundo tempo dar-se-á a inversão. Nas hipóteses de partidas finais em que houver terceiro tempo, as equipes jogarão este período do lado da quadra em que iniciaram a partida.

2.5. Uma partida só poderá ser iniciada após aquecimento de no mínimo cinco (5) minutos, e, ao término do aquecimento, o árbitro determina que todos se cumprimentem antes de se posicionar. Depois de todos posicionados na quadra, inclusive, os dois jogadores que irão disputar a bola ao alto, o árbitro inicia o jogo.

2.6. A posse de bola inicial será definida por uma disputa de bola ao alto será realizada no centro da quadra. Participarão desta disputa os jogadores mais baixos de cada equipe, ficando os demais jogadores do lado de fora do garrafão central externo. Quando essa marcação não existir, todos os outros jogadores deverão permanecer a, no mínimo, três (3) metros de distância da disputa e, só poderão tirar os pés do chão após a bola ser tocada por um dos atletas que disputam a posse de bola ao alto.

2.7. O sistema de bola ao alto será também usado para definir a posse de bola nos casos de bola presa durante as partidas, fazendo-se a disputa exatamente no local onde ocorreu o fato e com os jogadores envolvidos. No caso de haver mais de um jogador da mesma equipe envolvido na jogada, o mais baixo da equipe disputará a posse de bola com o adversário, e, se forem dois de cada equipe, os mais baixos de ambas disputarão a bola ao alto, ficando todos os demais jogadores do lado oposto da quadra onde se disputa a bola ao alto. Em caso de a bola presa ter ocorrido numa distância inferior a três (3) metros

da linha central que divide a quadra, os atletas deverão ficar distante, pelo menos, três (3) metros da disputa de bola e respeitar a proibição de tirar os pés do chão antes que a bola seja tocada por um dos jogadores que participam da disputa da bola ao alto.

2.8. Cada equipe terá direito a pedir um (1) único tempo de trinta (30) segundos de paralisação durante a partida, em jogos comuns. Nos casos de partidas finais de competições as equipes terão direito a dois (2) tempos de trinta (30) segundos de paralisação durante toda a partida.

2.9. O cronômetro só será parado no momento em que houver arremessos de lances livres, ou, quando as equipes solicitarem tempo técnico. Fora destas hipóteses não haverá qualquer outra pausa ou paralisação do cronômetro, e, a equipe que deliberadamente retardar ou paralisar o jogo, será punida, com falta técnica.

2.10. Os jogadores poderão andar com a bola, desde que batam com ela no chão a cada passo dado. Quando da execução de alguma manobra onde tudo é permitido, o atleta pode, inclusive, esconder a bola sob a sua camisa.

2.11. É vedado permanecer dentro do garrafão por mais de três (3) segundos.

2.12. Não é permitido ficar com a bola por mais de oito (8) segundos na zona (ou lado o da quadra) de defesa da equipe.

2.13. O treinador e os jogadores que estiverem no banco de reservas não poderão, em nenhuma hipótese, entrar na quadra durante o jogo, exceto em caso de substituição de atleta. Caso contrário, a equipe infratora será apenada com falta técnica coletiva e o adversário somará no placar a quantidade de pontos relativa ao número de invasores. Em caso de invasão da quadra por parte das duas equipes, ambas entrarão com quatro (4) pontos negativos em seu próximo jogo.

Uso dos pés: sendo o basquete uma modalidade desportiva jogada com as mãos, é vedado o contato da bola com os pés, exceto quando os jogadores estejam fazendo alguma manobra (jogada de efeito) com a bola. No entanto, não será permitido o uso dos pés para interceptar as jogadas do adversário.

2.14. Reposição da bola em jogo

2.14.1. Sempre que a bola sair da quadra por uma das linhas laterais, o jogo terá reinício no local onde ocorreu o fato.

2.14.2. Quando a bola sair por uma das linhas de fundo, o reinício da partida ocorrerá embaixo da tabela do lado em que a bola saiu.

2.14.3. Após a marcação de uma cesta, a bola é recolocada em jogo a partir de um passe feito pelo jogador que esteja do lado fora da linha de fundo da equipe defensora.

2.14.4. Na maioria dos casos, a bola será repassada ao jogador pelas mãos do árbitro, exceto quando a equipe que esta repondo a bola em jogo tenha sofrido uma cesta, hipótese em que um de seus jogadores pega a bola e a coloca imediatamente em jogo.

2.15. Substituições

2.15.1. As substituições podem ser feitas a qualquer momento e os jogadores não precisam esperar a autorização do árbitro para entrar ou sair de quadra por ocasião da substituição.

A bola e o Cara

Jamais será permitido ao jogador sair dos limites da quadra com a bola, e não será permitido que o jogador avance para o ataque e volte, em seguida, para o seu campo de defesa. Quando isso ocorrer, o árbitro inverterá a posse de bola.

3. Das restrições quanto à movimentação ou retardo de jogo

3.1. O árbitro inverterá a posse de bola quando o jogador sair dos limites da quadra com a bola, ou, sempre que o jogador avançar para o ataque e, em seguida, voltar para o seu campo de defesa.

3.2. O jogador cometerá falta técnica sempre que o arbitro entender que ele está retardando deliberada e propositalmente o jogo.

3.3. Quando o jogador de uma equipe passar para o campo de ataque e voltar ou regressar para o seu campo de defesa caberá ao árbitro paralisar o jogo e dar a saída de bola para o time adversário.

4. Dos limites de tempo com a bola

Regra dos 5: cada jogador não poderá ultrapassar o tempo de cinco (5) segundos para recolocar a bola em jogo.

Regra dos 20: o tempo máximo entre a posse de bola e o arremesso será de 20 segundos, invertendo-se a bola por mais tempo, o árbitro inverterá a posse de bola em caso de retenção por mais tempo.

Tempo técnico: a qualquer momento da partida as equipes poderão pedir o tempo técnico, observando-se quanto a sua concessão a regra expressa no 2.8 deste Regulamento.

5. Das manobras

5.1. Todos os tipos de malabarismos e truques com a bola são permitidos aos jogadores, sejam eles feitos com os pés, com a cabeça ou mediante qualquer outra maneira que o atleta utilize para iludir o adversário, de modo a estimular a versatilidade e criatividade como elementos inseparáveis desta modalidade desportiva. O jogador poderá andar ou até mesmo correr com a bola, desde

que seja exclusivamente para demonstrar habilidade, e não, para fazer a cesta. Esta permissão, contudo, não autoriza o jogador a dar sobre passo, nem bater a bola com ambas as mãos, simultaneamente, nem também efetuar dois dribles consecutivos (bater a bola, agarrá-la com as duas mãos e voltar a batê-la).

5.2. Em geral, o atleta não poderá saltar e voltar ao chão, com a posse de bola, sem executar o arremesso ou o passe, exceto se estiver manobrando.

6. Da altura dos aros

6.1. A cesta – nome dado ao aro que está fincado na tabela – é o objetivo central dos atletas deve ficar a 3,07 metros do chão, diferente e acima dos 3,05 do basquete de competição de quadra, o que é feito objetivando criar um grau maior de dificuldade para as enterradas, que elas valem 1 ponto a mais do que uma cesta normal, ou seja, no Basquete de Rua, uma enterrada vale 3 pontos.

7. Da pontuação

Serão computados as seguintes pontuações para as equipes:

- 1 ponto - caneta
- 1 ponto - lance livre
- 1 ponto - arremesso dentro da linha de três pontos
- 2 pontos - enterrada
- 3 pontos - enterrada com ponte aérea
- 3 pontos - arremesso, atrás da linha de 3 pontos
- 4 pontos - arremesso, atrás da linha de 4 pontos
- 5 pontos - arremesso, da sua quadra de defesa.

7.1. Será considerado todo e qualquer ponto marcado a partir do momento em que um jogador arremessar a bola e esta adentrar a cesta pela parte superior.

A pontuação adotada é a seguinte:

- 1 ponto: cada cesta como regra geral e em situações normais de jogo.
- 1 ponto: Será marcado sempre que um jogador passar propositalmente a bola entre as pernas do adversário e completar a jogada pegando-a do outro lado, premiando a manobra conhecida como “caneta” ou “canetinha”.
- 2 pontos: marcados quando a cesta for concretizada com enterrada.
- 3 pontos: serão considerados quando a bola for arremessada da linha dos três pontos, que deverá estar marcada na quadra.
- * “Ponte aérea”: a “ponte aérea”, quando concluída com uma enterrada, valerá 3 pontos.
- 4 pontos: serão contabilizados quando o(a) jogador(a) atirar a bola da linha dos quatro (4) pontos.
- 5 pontos: serão considerados quando um atleta lançar a bola do seu próprio campo de defesa e conseguir diretamente converter a cesta sem interferência de outro jogador.

8. Do Lance Livre

8.1. Cada arremesso livre convertido vale um (1) ponto. Um arremesso de lance livre não dará direito a rebote, e, a equipe que estiver realizando os arremessos terá a posse de bola logo após os mesmos, sejam eles convertidos ou não.

* Caso o jogador receba falta no momento em que estiver saltando para a conclusão dos arremessos, ele terá direito a cobrança de lances livres equivalente à pontuação que estava almejando.

8.2 Lance Livre e “Canetinha”: Caso jogador efetue uma manobra entre as pernas do adversário e seja impedido de completá-la por ter sofrido uma falta, este terá direito a um lance livre e a posse de bola. Os lances livres só serão cobrados se o árbitro interpretar que a jogada seria concluída, e, caso contrário, será marcada somente a falta.

9. Das partidas terminadas com empate

As partidas não poderão terminar empatadas e, quando isso acontecer, será disputado um “coração de três”, que significa disputar – dois minutos após o tempo regulamentar – uma nova partida, que segue até que uma das equipes estabeleça três (3) pontos de diferença sobre a outra.

10. Da marcação

10.1. Não é permitida a marcação por zona, só é permitida no sistema homem a homem, ou mulher a mulher. Ou seja, tanto nos jogos masculinos quanto nos jogos femininos da LIBBRA, as equipes são obrigadas a adotar marcação individual. Se uma das equipes utilizar a marcação por zona o árbitro chamará a atenção dos jogadores por meio de advertência verbal. Em caso de reincidência da infração será aplicada falta técnica contra a equipe que estiver marcando por zona.

10.2. Um atleta só pode ficar no máximo, cinco (5) segundos sob marcação individual sem bola.

* Tocos (interceptação): os tocos são jogadas em que um atacante sobe intencionalmente para a cesta e recebe do marcador um toco legal (sem falta), ficando o defensor com a posse de bola caso ele saia da quadra de jogo. Se, contudo, a bola não sair de jogo a partida seguirá sem interrupção.

11. Das faltas

11.1. As faltas são cobradas das laterais da quadra, e, as saídas de bola, do fundo da quadra. Mas, o início (ou reinício) de jogo sempre será dado a partir das mãos do árbitro.

11.2. Quando um jogador está executando uma manobra, ele poderá receber uma falta normal. Mas, se a falta cometida for grosseira (ou violenta), o adversário incorre em:

Falta pessoal: a regra convencional diz que: “É uma falta que envolve contacto com o adversário, e que consiste nos seguintes parâmetros: Obstrução, Carregar, Marcar pela retaguarda, Deter, Segurar, Uso ilegal das mãos, Empurrar”. No Basquete de Rua, é permitido um contato maior entre as equipes. Somente quando o jogo se encontrar muito tenso, prestes a sair do controle em razão dessas permissões específicas, o árbitro interromperá a partida, reunirá as duas equipes e informará que passará a ser mais rigoroso na partida, quando então tais ocorrências antes toleradas serão tipificadas e doravante apenadas com falta.

Faltas individuais: todo atleta que ultrapassar o limite de quatro (4) faltas na mesma partida será obrigatoriamente substituído e não poderá voltar a atuar na partida.

Nos jogos de finais de torneio ou campeonato, onde são três tempos de 10(dez) minutos, o limite permitido é de cinco (5) faltas, sendo o jogador excluído ao cometer a sexta (6ª) falta.

* Quando a falta for cometida sobre um atleta que não esteja saltando para o arremesso, a penalidade será marcada e o jogo será reiniciado da lateral da quadra, sem cobrança de lance livre. Porém, se a equipe que cometeu a falta, já tiver cinco faltas coletivas, então, o atleta que recebeu a falta terá direito a arremessos livres. Caso a jogada seja interceptada após o jogador passar a bola entre as pernas de um adversário, o driblador vai para o arremesso de um ponto e permanece com a posse de bola.

Falta coletiva: sempre que uma equipe, ao longo de cada partida, ultrapassar a quinta (5ª) falta coletiva, ela será apenada com lances livres a favor do adversário. Em jogos de final de campeonatos, quando a duração da partida é maior, o limite sobe para seis (6) faltas coletivas.

Falta de educação: é a punição que o árbitro aplica a um jogador que comete anti-jogo, segurando um adversário para que este não converta uma cesta, por exemplo. E acontece sempre que um jogador se envolve em conflitos com a arbitragem e com a mesa, seja contestando marcações ou com gestos ofensivos aos participantes do evento, incluindo-se o MC da quadra e os torcedores. O jogador também deve ser punido se chutar as placas promocionais que estão na quadra e quaisquer equipamentos de trabalho alheio.

* O jogador deve sempre ter presente que no Basquete de Rua a “desmoralização”, buscando a plástica do espetáculo e sem implicar na intenção de “humilhar” o adversário, é parte do jogo. Por isso, quando ele não permite que o adversário evolua a jogada de efeito e comete faltas desproporcionais – não confundir falta normal de jogo com falta de educação esportiva –, o árbitro deve puni-lo (e à sua equipe) com sua suspensão na

partida por um (1) minuto , sem possibilidade de substituição, cumulada com a dedução de dois (1) ponto de sua equipe.

Falta na enterrada: caso a arbitragem entenda que o jogador recebeu uma falta enquanto seguia para completar uma enterrada, terá direito a dois (2) arremessos, sendo que apenas um arremesso será concedido caso a enterrada seja concluída.

* São consideradas jogadas violentas: cotoveladas, empurrões grosseiros e agressivos; sobretudo, no momento das cestas. Não se deve confundir disputa viril de bola com agressão desmedida. Será ainda considerada falta anti-desportiva um revide a uma falta, sobretudo, quando o árbitro já a tenha marcado.

Faltas nas decisões dos campeonatos: nas partidas de finais de campeonatos, quando o tempo é maior, o número de faltas coletivas e individuais é acrescido de uma unidade, consoante fixado nas especificidades já indicadas.

Apenação em caso de briga: os atletas que promoverem brigas ou vias de fato (embates corporais), usarem drogas no evento ou entrarem em quadra alcoolizados, além de serem imediatamente expulsos de quadra, ficarão sujeitos ao julgamento pela organização do evento, que, com base nos fatos, filmagens e súmulas, se pronunciará a respeito da exclusão definitiva dos envolvidos da competição, podendo, ainda, optar por afastar o atleta de qualquer competição ligada à LIBBRA pelo prazo mínimo de cinco (5) anos.

Os agredidos, na hipótese de resolverem registrar queixa na delegacia, deverão solicitar à organização todos os dados dos agressores, pois, num espaço socialização como o do Basquete de Rua, quaisquer tipos de agressões e comportamentos similares não poderão ser confundidos com desequilíbrio emocional, mas como atentado à cultura, à integração e à integridade das pessoas que participam, como jogadores, dirigentes ou torcedores.

12. Dos cartões de apenação

12.1. Os árbitros utilizarão cartões para identificar, tornar público e comunicar ao jogador o tipo de infração cometida.

Amarelo: Utilizado como advertência nos casos de falta técnica simples (quando o árbitro considerar a infração de natureza leve), não respeitar a distância regulamentar, infringir persistentemente as regras de jogo.

Azul: Utilizado para atletas que cometem falta de educação, que não aceitam as manobras dos adversários, apelando para grosserias, ou ainda, o cometimento de faltas brutas ou com uso excessivo de força. Será mostrado também o cartão Azul ao jogador que se dirigir a qualquer pessoa do evento, mesa ou árbitro de maneira desrespeitosa.

Apenação: Ficará no banco de reservas durante um (1) minuto, sem que sua equipe possa substituí-lo. Será debitado um ponto (1) da equipe e esta perderá a posse de bola.

Vermelho: Utilizado nos casos de expulsão do jogador por agressão, briga ou reincidência na falta de educação, de gesto obsceno, de cuspir no adversário, de praticar jogo brusco grave ou conduta violenta.

Apenação: O cartão vermelho implicará na retirada do jogador do espaço de convivência, e, por um (1) minuto e trinta (30) sua equipe permanecerá atuando com um jogador a menos, e, só após o seu transcurso poderá substituir o jogador expulso e recompor a equipe. A equipe do excluído será, cumulativamente, debitada em dois pontos (2) pontos no ato da apresentação do cartão vermelho ao jogador expulso que não poderá retornar à quadra enquanto durar a rodada em curso.

Diretrizes filosóficas na aplicação dos cartões: O Basquete de Rua tem compromisso com a saúde (física e mental), jamais com a violência e a falta de respeito. Por isso, a aplicação dos cartões punitivos busca excluir qualquer manifestação que atente contra os princípios fundamentais que inspiram o Basquete de Rua enquanto desporto-participação. Além disso, muitas das expressões utilizadas pelos jogadores desta modalidade não devem ser consideradas xingamentos ou desrespeito, mas, dialeto próprio desta cultura urbana e parte integrante do clima de descontração e de participação que deve ser priorizado.

13. Dos árbitros

13.1. A partida deve ser arbitrada por três árbitros de quadra como maiores autoridades no seu interior, impondo-se-lhes fazer cumprir e aplicar, de modo imparcial e rigorosamente, todas as regras constantes deste Regulamento.

13.2. Cada árbitro tem uma função principal e específica, sem prejuízo de outras, atribuindo-se a cada um deles a seguinte nomenclatura:

Árbitro Cosme: tem por finalidade principal assumir a responsabilidade das decisões mais polêmicas. É ele quem dita o ritmo da partida e até para o jogo, se necessário. Incumbe ao Árbitro Cosme chamar os jogadores mais exaltados, determinar a paralisação do som e avisar como o jogo, a partir daquele momento, vai desenvolver-se. Cabe-lhe, ainda, preencher o boletim do jogo onde são registrados os pontos convertidos pelas equipes, bem como as faltas pessoais, coletivas, técnicas e outras cometidas durante a partida.

Árbitro São: é o segundo árbitro cabendo-lhe não permitir a “cera” durante a partida. Ele cronometra o tempo de jogo e impõe acréscimos, se for preciso. Além disso, o Árbitro São é quem fica em contato permanente com o MC da quadra. Se este árbitro entender como necessário, pede para desacelerar o ritmo das músicas quando considerar que o som está interferindo numa partida, podendo, ainda, determinar que o som seja desligado para que os árbitros façam reuniões com os atletas.

Árbitro Damião: este árbitro auxiliar, entre outras atribuições, é o responsável por controlar o tempo de posse de bola, que é de vinte (20) segundos.

14. Dos mesários

14.1. São responsáveis por informar aos árbitros de quadra que tudo está em ordem para o início da partida, sendo responsáveis pelo preenchimento da súmula e controlar o tempo de jogo, Além disso, cabe-lhes conceder o tempo pedido pelas equipes, autorizam as substituições e fiscaliza-las, marcam o tempo de jogo e avisam aos árbitros sobre qualquer atitude anti-desportiva (ou infração da regra ocorrida fora da quadra, desde que comunicadas à organização.

15. Dos uniformes

15.1. Em jogos oficiais, as equipes têm o direito de escolher os uniformes com os quais desejam disputar as partidas. Antes da partida as equipes submetem-se a uma verificação onde a organização certifica-se de que todos os jogadores de cada equipe estão rigorosamente iguais e se as diferenças entre as equipes são suficientes para não causar equívocos ou confusão nos árbitros e público.

15.2. É vedado ao atleta utilizar no uniforme qualquer objeto que seja perigoso para si ou para os demais atletas.

15.3 Caso haja discrepância de uniforme entre os integrantes da equipe será obrigatório o uso dos uniformes fornecidos pela organização. Sempre que uma equipe não possuir seu material desportivo caberá a organização realizadora da competição fornecê-lo.

Do sistema de classificação nas disputas da LIBBRA

As Equipes que participam da LIBBRA, competição nacional, são aqueles que sejam classificadas dentre as 4 melhores nas Seletivas Estaduais – que acontecem, simultaneamente, nos 27 Estados da Federação.

As 108 equipes participantes, além das 12 melhores do ano anterior, totalizando 120, serão divididas em 5 etapas classificatórias. Nas 5 primeiras etapas, 24 times serão subdivididos igualmente em 4 grupos, disputando a competição no sistema eliminatória simples (mata-mata). Na 6ª etapa, 20 equipes serão distribuídas em 4 grupos, resultando em um único grupo com 5 times. Neste caso, permanece o sistema eliminatório simples com um time de “baia”, conforme se verifica do sistema abaixo indicado:

Na Fase 1, que compreende 5 etapas classificatórias, as 4 melhores equipes passam para a Fase 2. Estas 20 equipes jogam entre si, onde as 4 melhores passam automaticamente para a Fase 4. As equipes que não estiverem incluídas dentre as 4 classificadas, disputam a Repescagem, que corresponde a Fase 3.

Na Fase 3, as 16 equipes oriundas da Fase 2, acrescidas de mais 5 equipes providas da Fase 1, enfrentam-se disputando mais 4 vagas para a Fase 4.

Na Fase 4, 8 equipes oriundas das Fases 2 e 3 enfrentam-se nas Quartas-de-final e Semi-final, definindo-se desta forma os finalistas.

Na Fase 5 acontecem os jogos decisivos com as disputas de colocação geral, do 1º lugar ao 16º lugar, na forma abaixo:

Elementos importantes para o Basquete de Rua:

MC's

Reconhecido personagem da cultura urbana, o MC (ou Mestre de Cerimônia) é a voz ouvida durante os jogos, pois ele fica dentro de quadra narrando todas as ações. Algumas vezes brinca com algum atleta ou alguém da torcida com o objetivo de criar uma maior interação.

Na quadra ele fica responsável por manter a animação da torcida, fortalece o equilíbrio dos jogos, reforça o repertório dos DJs, passa informativos do evento e as informações mais importantes, sinaliza a urgência médica em algum atendimento aos atletas, etc. A LIBBRA trabalha com três MCs oficiais. São eles: Max DMN, Cezinha e Tony Boss.

DJ's

A música dita o ritmo dos jogos e por isso o som em quadra é muito importante. O Dj, também conhecido como disc jockey (ou dee jay), seleciona e toca as músicas que rolam nos eventos de Basquete de Rua. Normalmente, o som que rola é o Rap. O DJ está sempre em sintonia com o MC de quadra, contribuindo para a animação do público. Muitos Dj's já passaram pela história da LIBBRA e outros fizeram história na LIBBRA.

Apresentamos aqui alguns dos DJ'S que contribuíram para ajudar a entender e a conceituar melhor essa história que não pára de crescer.

Libbretes (antigas Cufetes)

As LIBBRETES, anteriormente conhecidas como CUFETES, dão o tom da animação da torcida na medida certa. As LIBBRETES ajudam a preencher os intervalos, interagem com a torcida, puxam cantos de animação, além de coreografias coletivas e promovem distribuição de brindes para a arquibancada.

Graffiti

Os artistas visuais urbanos aproveitam os espaços públicos para interferir culturalmente na decoração da cidade. Suas obras costumam ter um caráter poético-político e compreendem desde simples rabiscos até grandes murais executados em espaços especialmente designados para tal. A arte do grafite

está presente nos eventos de Basquete de Rua, com telas e painéis sendo executados ao entorno da quadra, enquanto acontecem as partidas.

Este elemento é mais um que compõe o leque de possibilidade desta cultura urbana, onde o Basquete de Rua está inserido.

Break

Dançarinos (as) também conhecidos como breaker boys (ou b-boy) e B-girls.

Desempenham o papel de simbolizar a situação de mutilação a que está submetido o povo pobre, seja pelas guerras, pelo desemprego, pelas drogas ou pelas desigualdades sociais. Realizando movimentos “de quebrar” (to break), esses (as) dançarinos (as) demonstram o desejo das comunidades em romper culturalmente com o sistema opressor e explorador, bem como o seu anseio por um mundo melhor. É na construção desse caminho que o Break se encontra com o Basquete de Rua, em uma dança histórica em direção a cultura urbana.

Skate

Por praticar um esporte radical nas ruas, calçadas, estacionamentos, quadras esportivas, entre outros lugares, ele é um grande representante da cultura de rua. O Skate tem cumprido um papel importante, não somente na formação e participação desses jovens nos eventos, como em uma competição paralela nas arenas da LIBBRA. O maior legado desenvolvido na relação entre o skate e o basquete tem sido a perspectiva de uma nova identidade para esses jovens que até pouco tempo eram alijados de toda e qualquer forma de emancipação.

Libbrinha

A partir de 2009, a CUFA passará a organizar um campeonato de basquete Sub-17, tanto para meninas quanto para meninos. Os jovens que participarão deverão ter idade entre 12 e 16 anos até o início do torneio.

O tempo de jogo e as regras serão as mesmas desenvolvidas pela Liga Brasileira de Basquete de Rua (LIBBRA), exceto em relação à altura das tabelas, que será de dois metros e oitenta e sete centímetros.

Os jogadores só poderão participar com permissão (por escrito) dos pais, além de atestado de saúde e todos os documentos exigidos pela Central Única das Favelas.

Atletas com idade superior a 17 anos somente poderão disputar a LIBBRA, e não mais a Libbrinha.

Presidente de Honra da LIBBRA

Nega Gizza é uma Rapper fundadora da Central Única das Favelas, nasceu no Parque Esperança, Baixada Fluminense. Se tornou a Presidente da Liga

Brasileira de Basquete de rua por estar presente na ponta de todas as ações desenvolvidas pela instituição.

Gizza é a primeira Rapper a montar seu próprio selo, incentivando nas bases de luta o empreendedorismo; é a primeira locutora de rap em rádio FM no Brasil, e entre suas atribuições estão recepcionar todo o público, manter o bom relacionamento entre basqueteiros, grafiteiros, Mc's, Dj's, B-boys e todos os outros que participam ativamente do evento.

Vice – Presidente de Honra da LIBBRA

Mv Bill já possui uma carreira de sucesso dentro do mercado Hip Hop, transita em vários seguimentos da sociedade e movimentos, entre eles , Social, o das favelas, movimento negro, de juventude. Recebeu vários prêmios por essas militâncias; entre os prêmios recebidos podemos destacar, Orilaxé (Juventude), Unesco (Direitos Humanos,) Onu (Cidadão do Mundo, Barcelona), vem se firmando como autor de Best Sellers, produzindo filmes e documentários.

Mas sua real revolução é a atuação com os jovens da CUFA , entidade que ajudou a fundar e ocupa a função de Vice - Presidente de Honra da LIBBRA. MV Bill também viu no Basquete de Rua uma forma de converter muito mais do que cestas , mas a vida de muitos jovens com origem parecida com a sua na Cidade de Deus, seu bairro, sua comunidade , sua favela. Para coroar em grande estilo essa relação, MV Bill nos brinda com o Hino da Liga Brasileira de Basquete de Rua que hoje também faz parte da construção dessa filosofia urbana chamada Basquete de Rua do Brasil .

Hino da Libbra

Mv Bill

Composição: MV Bill

(eu vou) vestir meu uniforme
O jogador não dorme campeão da rua
(eu vou) invadir a sua quadra
Desafiar seu time a escolha é sua
(errou)
Se não tiver coragem é só assistir
O time de gigantes invadir
Vê se não enrola
Olha pra frente e passa a bola
Jogada de rua que não se aprende na escola
(fora)
Driblando na seqüela da favela
Mexo no placar com o auxílio da tabela
Dois pontos mais na casa do adversário
Muito barulho que põe fogo no cenário
Liga Brasileira de Basquete (de Rua)
Hip Hop com o esporte que diverte (e tumultua)
Comanda o jogo com atitude de negão
Voa alto faz a cesta com os pés fora do chão

Dando uma enterrada na cara do pivô
Que joga por dinheiro enquanto a gente joga por amor
Quem for jogador não espera sua vez
Arma a jogada e mete uma cesta de três
Se liga
Se não tiver na liga observa
Torcendo por alguém ou no banco de reserva
Refrão 2x
(chegou) O bonde do basquete
Que mistura com o rap e mexe com a torcida (chegou) O bonde do basquete
Que mistura com o rap e vai mudando o clima (chegou) O bonde do basquete
Que mistura com o rap e mexe com a torcida (chegou) O bonde do basquete
Que mistura com o rap e vai mudando o clima
Né não né não desse jeito não
Não dá pra desistir e não subir no garrafão
Bate a bola no chão
Deixa o rival do lado do avesso
Mostrando competência na hora do arremesso
E se der aro
Subo no rebote mas não paro
Basqueteiro que é ligeiro sente o jogo pelo faro
Hoje não é raro ver uma quadra de basquete (não) Com rap, grafite e a bola na
mão do moleque
É a Liga Brasileira de Basquete (de Rua)
Hip hop com o esporte que diverte (e tumultua)
Jogada certa pra seguir da opção
Que muda o destino com uma bola na mão
Se sinta um campeão
Na hora da batalha
O time que chegar irá brigar pela medalha
Que ajuda a curar da dor interna
Bate a bola por debaixo da perna
Pensando sempre no ataque como se fosse um combate
No jogo de contato
Só quem for louco
Sobe sem respeito na tabela e leva toco
Se acha pouco
A partida continua
Guerreiros e guerreiras do basquete de rua
Levanta a mão pro alto
Bate a bola no asfalto
Na seqüência toma a quadra de assalto
Ganha no rebote quem tiver o melhor salto
A gente faz barulho quando o time é lá de fora
Nas ruas do Brasil o streetball que sempre rola
A jogada é limpa quem tá sujo se embola
Não enrola
Passa a bola
Libbra
Só chegar na Libbra

Se liga
E aí dj, cabou?
Não...
Já é irmão da teu papo
Nós tá junto e misturado rapá
Refrão 2x
FIM

Dialeto das Ruas

Afrouxar: Dar moleza.
Água de salsicha: Jogo ruim.
Apagado: Jogador que não fez nada, foi muito marcado.
Apagão: A jogada em que o atleta cobre a cabeça do outro com a camisa.
Apagar: Marcar muito um jogador, não deixá-lo evoluir em quadra.
Aqui não!!!: Toco.
Bagunçar: Esculachar, humilhar o adversário.
Barulho: Aplausos da Torcida.
Bater a carteira: Roubar a bola do adversário.
Bate-bola: Jogador que só dribla e não marca pontos.
Bebezão: Jogador que reclama de tudo.
Bicho: Jogador que ignora a marcação, nas enterradas.
Chapa quente: Jogo muito disputado.
Coca-Cola: Jogador ruim, que só tem pressão.
Coquinho: Quando o jogador bate com a bola na cabeça do seu adversário.
Cravada: Enterrada.
Dançar: Ser envolvido pelas manobras do adversário.
Entorta o Pé: Deixar o adversário no chão com um drible.
Espinha: Quando o jogador esconde a bola nas costas do adversário.
Espremedor de laranja: Dar um toco e prensar a bola na tabela.
Estilizo: Jogador que tem swing no jogo, e as roupas caem bem nele.
Freestyle: Movimentos livres feitos pelos jogadores.
Jogo de comadre: Jogo sem marcação, no qual todos fazem cesta.
Jogo de Futebol: Partida com poucos pontos.
Jump shot: Arremesso.
Ligação direta: Quando o jogador passa a bola para outro que está muito distante dele.
Mamão com açúcar: Quando o adversário é muito fraco.
Mano a mano: Quando um jogador chama o outro pra “dançar”, na intenção de desmoralizá-lo.
Marrento: Jogador com muita pose.
Mascarado: Jogador metido a bonzão.
“Meu Deus”: Expressões muito utilizadas pelo MC Max e que já é referência no Basquete de Rua.
Mr. M: Quando o atleta simula que passou a bola adiante e esconde-a entre as pernas.
Na Cabeça: Enterrada sobre marcação do adversário.
Na Cara: Cesta feita com marcação do adversário.
Pancadão: Perder ou vencer por uma diferença muito grande de pontos.
Pedra: Quando o DJ solta um som muito bom.

Pega-pega: fazer marcação homem a homem (ou mulher a mulher).
Ponte aérea: O jogador recebe um passe no alto quando está indo em direção a cesta e o completa com uma enterrada.
Se Liga: Quando o Jogador atira levemente a bola na testa do seu marcador.
Sem braço: Jogador muito ruim.
Seu Boneco: Quando o jogador esconde a bola na camisa.
Sinistro: Jogador muito bom.
Socada: Enterrada.
Tomar um sprite: Errar a cravada, prensando a bola no aro.
Traz o Troco: Quando o jogador finge que vai arremessar enganando o adversário fazendo-o pular.
Trombadinha: Jogador que rouba a bola do adversário.
Varrer: Dar um chega pra lá no adversário, expulsá-lo da sua área.

Esta é a primeira publicação de Basquete de Rua do Brasil

Desenvolvida por Celso Athayde (o Mesmo de “Falcão -Meninos do Tráfico” e “Falcão Mulheres e o Tráfico”) esta obra foi produzida no seio da CUFA-Central Única das Favelas com o objetivo de centralizar em um só espaço todas(até agora) regras e manhas do basquete urbano.

Fortalecer a prática do esporte através da cultura Hip Hop, é fomentar também a inclusão social, tirando da ociosidade, jovens das periferias de todo o país.

Celso Athayde viu nesta modalidade de esporte urbano a oportunidade e o desafio de alcançar mais jovens moradores de periferias com a linguagem que eles entendem bem, e desta forma, criar ferramentas para tirá-los do campo de visão do risco social. Dando a eles mais perspectivas de vida.

A CUFA hoje é a maior organizadora da prática do basquete de rua no Brasil, agregando cada vez mais parcerias para aumentar o número de jovens atendidos em suas bases por todo o território nacional.

Agradecimentos

Adriana Afonso, Alberto Kopittke, Alcino Rocha, Amaury Soares, Ana Zuffo, Anita Schuartz, Bianca Persici, Carolina Nascimento, Claudia Bonalume, Clécio Arruda, Cristina Oliveira, Daniela Neves, Ministro da SEPPIR Edson Santos, Eduardo Gringo, Eloi Ferreira, Eni Fabre, Fábio Nunes, Fernando Decnop, Graça Santos, Hércules Pelles, Ivison Sá, Jair da Mata Coutinho, João Luiz, João Ghizoni, Jorge Damião, José Land, Jô Neves, José Luiz Bartolo, Júlio Cezar Batista, Lúcia Irene di Barros, Luciana Sá, Luciana Martins, Luis Erlanger, Manuela Pinho, Marcos Capitani, Marina Maggessi, Marina Soares Athayde, Mario Amaral, Mônica Pantoja, Octavio Florisbal, Ministro do Esporte Orlando Silva, Pedro Prata, Rafael Dragaud, Rafael Donato, Rafael Vandystadt, Reinaldo Gomes, Rejane Penna Rodrigues, Ricardo Macieira (Secretário Municipal das Culturas do Rio de Janeiro), Rizzo, Roberto Schmidt, Walter Feldman (Secretário Municipal de Esporte e Lazer da Cidade de São Paulo), Ministro da Justiça Tarso Genro, Thadeus Kassabian, Valdir Orantes, Vinícius Wu, Zaqueu Teixeira, Zilma Ferreira e a todos os outros amigos do

Ministério da Justiça, Ministério do Esporte, SEPPIR, Secretaria Municipal das Culturas do Rio de Janeiro, Secretaria Municipal de Esporte e Lazer de São Paulo, Oi, Oi Futuro e Rede Globo.

Agradecimentos aos que colaboraram com o conteúdo deste projeto.

Carlinhos - Equipe Cufa Basquete de Rua

Celso Athayde Jr

Diskreto - GO

Ernando – CE

Freitas – SP

Galdino – RJ

Marcão - Equipe Cufa Basquete de Rua

Karina - MT

Leandro Souza de Lima - Leandro

Leonardo Moreira de Lima - Léo

Linha Dura – MT

Manoel - RS

Marco Aurelio - Equipe Cufa Basquete de Rua

Max – DF

Pedro Ivo - Equipe Cufa Basquete de Rua

Preto Dicko – MA

Rogaciano Filho - RJ

Thales Pereira Athayde

Wanderson WG - Equipe Cufa Basquete de Rua

Liga Brasileira de Basquete de Rua

Presidente de Honra

Nega Gizza

Vice Presidente de Honra

MV Bill

Coordenação Geral

Celso Athayde

Coordenação Administrativa

Marilza P. Athayde

Consultoria Jurídica

Alvaro Melo Filho

Coordenação Técnica

Fernanda Borriello

Coordenação Esportiva

Rogaciano Filho

Producao Geral

Claudia Rafael

Produção

Gleice Ferreira, Lohana Monteiro, Vanessa Alves e Carol Brasil

Assessoria de Imprensa:

Fernanda Nascimento - RJ

Marcelo Gusmão - SP

Revisão

Fernanda Borriello, Simone Basílio, Claudia Raphael, Ana Paula Sabbag,

Gleice Ferreira, Jane Carvalho, Elaine Martins, Vinícius Zampieri

Diagramação
Galdino
Capa
Leandro Fernandes
Projeto gráfico
Galdino e Leandro Fernandes
Fotos
Fabiana Cruz e Acervo da Cufa
Equipe de pesquisa
Cufa Brasil
Fotolito e impressão
Daijo Gráfica editora
Suporte-Informática
Thiago S. Pereira
Consultoria de Marketing
ONSPORTS – Oscar Neves
Realização:
CUFA - Central Única das Favelas
www.cufa.org.br