



FEDERAÇÃO PAULISTA DE BASKETBALL

Fundada em 24.04.1924

XLIX - CAMPEONATO ESTADUAL DA DIVISÃO ESPECIAL MASCULINA - SÉRIE A-1

TEMPORADA 2026

SISTEMA DE DISPUTA

ANEXO XIV

Artigo 1 –

O Campeonato Estadual Adulto Masculino da Divisão Especial Série A-1 da temporada de 2026 será promovido e organizado pela Federação Paulista de Basketball (FPB), em conformidade com o Regulamento Geral e este anexo, e de acordo com as regras oficiais da FIBA.

Artigo 2 –

Participarão do Campeonato Estadual Adulto Masculino da Divisão Especial Série A-1 da temporada de 2026 as seguintes agremiações:

1. Basket Osasco
2. Bauru Basket
3. Club Athletico Paulistano
4. Esporte Clube Pinheiros
5. Mogi Basquete
6. São José Basketball
7. SESI / Franca Basquete
8. Sport Club Corinthians Paulista

Artigo 3 –

O campeonato será disputado em 02 (duas) fases:

- 1ª) FASE DE CLASSIFICAÇÃO;
- 2ª) FASE DE PLAYOFF.

Artigo 4 –

FASE DE CLASSIFICAÇÃO

As associações comporão uma única chave e jogarão turno único, conforme tabela de jogos elaborada pelo Departamento Técnico da F.P.B.

Parágrafo único -

Apurar-se-á as colocações de 1º (primeiro) a 8º (oitavo) lugares para a disputa da Fase de Playoff.

Artigo 5 –

FASE DO PLAYOFF

Parágrafo 1º -

Será disputada em três etapas: QUARTAS DE FINAL, SEMIFINAL e FINAL.

Parágrafo 2º -

A Fase Quartas de Final será disputada em melhor de 03 (três) partidas, jogando-se a primeira com mando da equipe com CLASSIFICAÇÃO INFERIOR e a segunda e terceira, se necessária, com mando da equipe com CLASSIFICAÇÃO SUPERIOR, levando-se em consideração a colocação obtida na Fase de Classificação.



FEDERAÇÃO PAULISTA DE BASKETBALL

Fundada em 24.04.1924

Parágrafo 3º -

As Fases Semifinal e Final serão disputadas em melhor de 05 (cinco) partidas, jogando-se a primeira com mando da equipe com CLASSIFICAÇÃO SUPERIOR, a segunda e terceira com mando da equipe com CLASSIFICAÇÃO INFERIOR, a quarta e quinta – se necessárias - com mando da equipe com CLASSIFICAÇÃO SUPERIOR, levando-se em consideração a colocação obtida na Fase de Classificação.

Artigo 6 -

FASE DO PLAYOFF – QUARTAS DE FINAL

Parágrafo 1º -

Na Fase do Playoff – QUARTAS DE FINAL, os jogos obedecerão a seguinte ordem:

Jogo 01 – 1º Colocado X 8º Colocado,
Jogo 02 – 2º Colocado X 7º Colocado,
Jogo 03 – 3º Colocado X 6º Colocado, e
Jogo 04 – 4º Colocado X 5º Colocado.

Parágrafo 2º -

Classificar-se-ão para Fase do Playoff – SEMIFINAL as equipes que obtiverem 02 (duas) vitórias.

Artigo 7 -

FASE DO PLAYOFF – SEMIFINAL

Parágrafo 1º -

As 04 (quatro) agremiações classificadas para a Fase do Playoff - SEMIFINAL disputarão as partidas na seguinte ordem:

Jogo 05 – Vencedor do Jogo 01	X	Vencedor do Jogo 04, e
Jogo 06 – Vencedor do Jogo 02	X	Vencedor do Jogo 03.

Parágrafo 2º -

Classificar-se-ão para a Fase do Playoff - FINAL as agremiações que obtiverem 03 (três) vitórias.

Artigo 8 -

FASE DO PLAYOFF – FINAL

Parágrafo 1º -

As agremiações vencedoras da Fase do Playoff – Semifinal disputarão o 1º (primeiro) lugar, de acordo com o disposto no Artigo 5, quanto ao mando dos jogos e colocações das agremiações.

Parágrafo 2º -

Apurar-se-á o CAMPEÃO e demais colocados.

Parágrafo 3º -

Poderá vir a ser aplicado o disposto no Regulamento Geral de Competições 2026: “o mando de quadra das partidas de Fase Final, de toda e qualquer categoria, seguirá o disposto o Sistema de Disputa de cada competição, mas podendo ser revertido para a FPB, em caso de interesse da Diretoria.”

Artigo 9 –

DOS DESEMPATES

Havendo empate no número de pontos de classificação em todos os jogos realizados no grupo, o(s) jogo(s) realizado(s) entre as duas ou mais equipes empatadas definirá(ão) a classificação. Permanecendo o empate no número de pontos de classificação no(s) jogo(s) realizado(s) entre estas



FEDERAÇÃO PAULISTA DE BASKETBALL

Fundada em 24.04.1924

duas ou mais equipes, critérios adicionais serão aplicados na seguinte ordem até que se desfaça o empate:

- a) Maior saldo de pontos de jogo dos placares dos jogos realizados entre elas.
- b) Maior número de pontos de jogo marcados nos jogos realizados entre elas.
- c) Maior saldo de pontos de jogo dos placares de todos os jogos realizados no grupo.
- d) Maior número de pontos de jogo marcados em todos os jogos realizados no grupo.
- e) Sorteio.

Parágrafo único –

Para efeito de elucidação do exposto acima, serão utilizados os exemplos constantes nas Regras Oficiais de Basquetebol da FIBA, D - Classificação das Equipes, D.2 Exemplos.

Artigo 10 –

A inscrição de jogadores oriunda de transferência, tanto nacionais como estrangeiros, bem como a substituição de atleta estrangeiro, termina, impreterivelmente, 72 (setenta e duas) horas antes do início da Fase de PLAYOFF – QUARTAS DE FINAL. Inscrições iniciais poderão ser feitas a qualquer tempo.

Parágrafo único -

Cada agremiação poderá inscrever, no máximo, 03 (três) atletas estrangeiros.

Artigo 11 –

A relação oficial de atletas de cada equipe, **por jogo**, poderá ser composta por seus atletas registrados na Categoria Principal e por, no máximo, 07 (sete) atletas registrados na Categoria SUB-20, SUB-18 e/ou SUB-16.

Parágrafo 1º –

Atleta inscrito na Categoria SUB-20, ou abaixo, será considerado atleta “Categoria Principal”, quando tenha contrato de trabalho desportivo, Carteira de Trabalho e Previdência Social assinada com a agremiação. O representante da agremiação junto a FPB deverá enviar cópia destes documentos para a FPB, bem como requisição assinada com este pleito.

Parágrafo 2º –

Quando houver convocação de atleta adulto para integrar Seleção Brasileira, a agremiação poderá utilizar, na mesma quantidade de atletas convocados, atleta registrado na Categoria SUB-20, SUB-18 e/ou SUB-16 em adição ao disposto no caput deste Artigo.

Parágrafo 3º –

Exclusivamente no período entre 05 e 13 de setembro de 2026, as agremiações poderão utilizar, por jogo, o máximo de 09 (nove) atletas registrados na Categoria SUB-20, SUB-18 e/ou SUB-16.

Artigo 12 –

Em cada partida, as equipes envolvidas deverão entregar ao Comissário presente, obrigatoriamente com 01 (uma) hora de antecedência ao início do jogo, as credenciais FPB de toda a equipe, juntamente com sua Relação Nominal para aquela partida, da qual deverão constar no máximo 12 (doze) jogadores, técnico, assistente técnico, além de, no máximo, 07 (sete) acompanhantes de equipe com funções definidas. Esta Relação Nominal deverá estar assinada pelo responsável pela equipe, e fará parte dos documentos da partida.

Parágrafo 1º –

A relação nominal entregue a cada partida deverá ter as seguintes informações dos jogadores: Nome completo e apelido, número da camisa de jogo, posição, altura e idade.



FEDERAÇÃO PAULISTA DE BASKETBALL

Fundada em 24.04.1924

Parágrafo 2º –

É obrigatória a presença mínima de 10 (dez) atletas uniformizados e inscritos na súmula do jogo. Na inobservância, a agremiação arcará com multa de R\$2.000,00 (dois mil reais) por jogo.

Artigo 13 –

A tabela de jogos confeccionada pelo Departamento Técnico da Federação Paulista de Basketball, aprovada por todos os clubes participantes, e que faz parte integrante deste anexo, não poderá mais ser alterada, a não ser a pedido e interesse da TV / WEB, com 100% dos jogos transmitidos.

Parágrafo único –

O Manual Oficial de Transmissão faz parte integrante deste Sistema de Disputa e deverá ser cumprido integralmente pelas agremiações participantes.

Artigo 14 –

Não serão permitidas transferências de jogos quando categorias diferentes, que usam os mesmos atletas e/ou técnicos, coincidam na mesma data.

Artigo 15 –

As agremiações participantes do campeonato, bem como atletas federados em qualquer categoria pela FPB, poderão participar de outras competições, de qualquer entidade, desde que o período ou datas destas competições não conflitam com o calendário e agendamento dos jogos da FPB.

A FPB apenas e tão somente atenderá solicitações de transferência de jogos, ou adequará as Tabelas de Jogos para as competições oficiais da CBB, CSB, ABASU, FIBA AMERICAS e FIBA.

Artigo 16 –

DAS OBRIGAÇÕES DO MANDANTE:

a) GINÁSIO:

1. Manter a quadra limpa e desimpedida uma hora e trinta minutos (1h30) antes da realização da partida.
2. Utilizar ginásio cuja quadra seja com piso de madeira.
3. Garantir e preservar a iluminação mínima da quadra com 800 Lux.
4. Disponibilizar com uma hora e trinta minutos (1h30) antes da realização da partida, vestiários limpos e adequados para a equipe visitante e para a equipe de arbitragem.
5. Posicionar os bancos dos reservas de acordo com a legislação em vigor.
6. Posicionar 02 (duas) cadeiras para substitutos (uma de cada lado da mesa de controle).
7. Disponibilizar mesa de controle que comporte dez cadeiras.
8. Ceder o ginásio à equipe visitante para treino no dia do jogo ou na véspera, quando a equipe visitante for sediada em outra cidade, pelo espaço de 01 (uma) hora.
9. Disponibilizar em todos os jogos, prismas / estruturas que comportem o mínimo de 14 e o máximo de 19 (dezenove) lonas de propaganda no tamanho de 3.40m x 0.90m, conforme layout informado pela FPB.

b) EQUIPAMENTO TÉCNICO:

Fornecer, em condições de funcionamento, todo o equipamento, tais como:

1. Placar eletrônico digital, cabeado e com sinal sonoro de pleno alcance.
2. Marcador eletrônico de 24 segundos digital, cabeado e com sinal sonoro de pleno alcance, que deverá estar afixado acima da tabela.
3. Tabelas com aros retráteis e redinhas, com acolchoamento nas bordas.
4. Manter uma tabela de vidro de reserva para substituição imediata, em caso de quebra da titular. Caso haja quebra da tabela sem possibilidade de substituição, o clube mandante deverá



FEDERAÇÃO PAULISTA DE BASKETBALL

Fundada em 24.04.1924

providenciar, no máximo em 60 (sessenta) minutos, um novo local, com todas as condições de jogo, sob pena de ser decretado W.O., após análise da Diretoria da FPB.

5. Estrutura dos suportes das tabelas acolchoados e distantes dois metros das linhas finais.
6. Dispositivo luminoso ("LED") - na cor vermelha - nas duas tabelas, indicativo de término de Quarto de Jogo, devidamente sincronizado e em perfeitas condições.
7. Dispositivo luminoso ("LED") - na cor amarela - nas duas tabelas, indicativo de término de 24 Segundos, devidamente sincronizado e em perfeitas condições.
8. Dispositivo manual ou eletrônico de Indicador de Posse.
9. Bandeiras e plaquetas indicativas das faltas coletivas e individuais.
10. Disponibilizar um calibrador de bolas.
11. Disponibilizar uma régua de medição para aferição da altura do aro.
12. Colocar à disposição da arbitragem 02 (duas) bolas da marca Penalty com logo FPB, tipo 7.8 ou 7.9 para jogo, com calibragem no nível médio da especificação do fabricante.

c) ENCARGOS

1. Pagar em espécie, antes da realização da partida, as taxas de arbitragem, dos oficiais de mesa, dos estatísticos e do comissário técnico, e suas despesas de viagem, quando necessário.
2. Fornecer lanches para nove pessoas, compostos de no mínimo: frutas, sanduiche de queijo e presunto, barras de cereal, suco e água gelados. Estes lanches deverão estar disponíveis no vestiário dos árbitros com uma hora e trinta minutos de antecedência ao início da partida.

d) ESTATÍSTICA

Fornecer, em condições de funcionamento, todo o equipamento necessário para a confecção da estatística da partida, tais como:

1. Internet banda larga (mínimo 4G).
2. Computador.
3. Impressora.
4. Papel sulfite.
5. Cartuchos para impressora.

No caso de falha de algum destes equipamentos, providenciar imediata substituição por equipamento em perfeito estado de funcionamento.

e) FILMAGEM

Quando houver transmissão direta pela TV FPB, a mesma terá exclusividade sobre as imagens.

f) TRANSMISSÕES WEB DE RESPONSABILIDADE DA FPB:

A transmissão das partidas via WEB é de obrigatoriedade das equipes mandantes, as quais deverão seguir os padrões estabelecidos pela FPB, definidos no anexo "Manual Oficial de Transmissão".

1. Os clubes poderão transmitir via streaming somente em canais oficiais dos clubes, como websites, fanpage no Facebook, perfil no Twitter, canal no Youtube ou plataforma própria de OTT/App.
2. Para as equipes que possuam telões em seus ginásios, está permitida a projeção apenas da imagem da transmissão dos jogos em tempo real.

g) REGISTRO FOTOGRÁFICO

A equipe mandante é responsável pelo registro fotográfico da partida, com um profissional que cederá seus registros, quando solicitado, para: a FPB, equipe adversária e outros veículos de imprensa. Estes profissionais deverão estar credenciados e identificados.



FEDERAÇÃO PAULISTA DE BASKETBALL

Fundada em 24.04.1924

h) PROTOCOLO DE JOGOS

1. Fornecer à equipe visitante: 05 (cinco) bolas oficiais e em perfeito estado, 20 (vinte) litros de água potável e 10 (dez) quilos de gelo.
2. Disponibilizar 02 (duas) pessoas uniformizadas para secar e limpar a quadra durante a partida.
3. A equipe mandante e a visitante entregarão ao comissário da partida, com uma hora de antecedência, as credenciais de todos os membros e 2 (duas) cópias da relação nominal da equipe.
4. Realizar o cerimonial de apresentação das equipes e execução do Hino Nacional, ao restarem 15 (quinze) minutos para o horário de início da partida, em todos os jogos do campeonato.
5. O cerimonial de apresentação deverá seguir o protocolo enviado às agremiações.
6. A FPB se reserva o direito de enviar um locutor oficial nas partidas finais, bem como show / entretenimento de intervalo.
7. É obrigatória a presença das equipes, prontas e devidamente uniformizadas, no cerimonial de apresentação.
8. Durante os pedidos de tempo debitado o volume de som utilizado no ginásio não poderá atrapalhar a comunicação dos técnicos com seus atletas.
9. Poderá haver narração de lances de jogo, executada pelo locutor da equipe mandante, dos seguintes lances:
 - I- Cesta de 2 e de 3 pontos: anunciar os autores da cesta e da assistência.
 - II- Lances Livres: anunciar o atleta que sofreu a falta e a conversão do(s) lance(s) livre(s).
 - III- Faltas: anunciar o autor da falta e quantas faltas ele possui.
 - IV- Pedidos de tempo técnicos: anunciar qual equipe pediu.
10. Poderá haver uso de trilhas sonoras, desde que:
 - I- Seja no ataque da equipe mandante.
 - II- Durante bolas paradas, a bola esteja na(s) mão(s) do árbitro.
 - III- Quando a equipe visitante esta estiver com a bola em sua quadra de defesa, até que a bola ultrapasse a linha central.
 - IV- As trilhas sonoras não poderão ofender, constranger ou atrapalhar os atletas, comissões técnicas, arbitragem ou qualquer pessoa presente.

i) SEGURANÇA

1. Disponibilizar ambulância, médico, enfermeiro com nível superior, desfibrilador, maca, colete cervical e equipamento de Primeiros Socorros, 30 (trinta) minutos antes do jogo a até 01 (uma) hora após o jogo.
2. Providenciar e manter, 04 (quatro) seguranças uniformizados, durante o transcorrer de todo o tempo de jogo.
3. A equipe de segurança deverá estar presente no ginásio com uma hora de antecedência e somente deverá deixar o ginásio após a saída da equipe visitante e equipe de arbitragem. Assim que chegar ao ginásio, o chefe da segurança deverá se apresentar ao comissário da partida.
4. Para partidas envolvendo equipes de clubes de futebol profissional, poderá ser adotada torcida única, da equipe mandante, sendo critério para jogo de ida e de volta.
5. Não é permitida a permanência de torcida organizada, uniformizada ou não, atrás do banco de reservas da equipe visitante e da mesa de controle.
6. Havendo torcedores da equipe visitante, estes deverão sentar-se, preferencialmente, atrás do banco de reservas de sua equipe.
7. É proibida a fixação de bandeiras ou faixas em áreas que estejam a uma altura inferior a 6 (seis) metros na área captada pela câmera principal da transmissão (câmera 1). Abaixo deste limite, bandeiras ou faixas deverão estar exclusivamente em posse dos torcedores.



FEDERAÇÃO PAULISTA DE BASKETBALL

Fundada em 24.04.1924

-
8. Comportamento e infrações cometidas por torcedores são de responsabilidade de cada equipe,
 9. Os itens a seguir têm a entrada proibida no ginásio, salvo em apresentações ou shows, desde que previamente autorizados pela FPB ou como parte do equipamento da força de segurança oficial do evento. A fiscalização para coibir a entrada dos itens listados abaixo é responsabilidade da equipe mandante.
 - a) Bolas, raquetes, discos voadores (frisbees) ou outros objetos que possam ser “lançados”;
 - b) Todos os tipos de faca e artigos com lâminas cortantes;
 - c) Itens que se assemelham a objetos perigosos, como réplicas de armas ou dispositivos explosivos;
 - d) Armas de fogo e munições ou qualquer dispositivo suspeito de ser uma arma; e) Sprays de proteção pessoal, como gás de pimenta e outros;
 - f) Fogos de artifício, explosivos, sinalizadores e similares;
 - g) Guarda-chuva grande do tipo golfe;
 - h) Materiais tóxicos e perigosos;
 - i) Qualquer outro item considerado perigoso;
 - j) Instrumentos de sopro, incluindo-se apitos, cornetas, chifres de caça, buzina de ar comprimido, “vuvuzelas” e qualquer outro tipo de instrumento que possa ser prejudicial ao correto desempenho da arbitragem;
 - k) Chapéu de grandes dimensões;
 - l) Tendas, pranchas, letreiros, tinta spray ou qualquer outro elemento que possa ser utilizado para fins de demonstração na arena ou para danificar bens;
 - m) Walkie-talkies, bloqueadores de telefone e scanners de radiofrequência;
 - n) Bicicletas, incluindo as dobráveis, patins e skates;
 - o) Animais, mesmo que de estimação. Apenas os animais em serviços oficiais são permitidos;
 - p) Substâncias controladas;
 - q) Qualquer tipo de rolo de papel (higiênico, de caixa registradora, serpentina e outros);
 - r) Qualquer outro item que possa atrapalhar o desenvolvimento da partida, obstruir a visão de outros espectadores ou representar risco à segurança.
 10. Será permitida a utilização de mastros em todos os ginásios, salvo quando a legislação local ou o protocolo de segurança do clube mandante proibir.
 11. Instrumentos de percussão são permitidos, desde que sejam obedecidos todos os requisitos abaixo:
 - a) A equipe mandante terá a prerrogativa de decidir se apenas a sua torcida utilizará instrumento de percussão ou se liberará a utilização também pela torcida da equipe visitante;
 - b) Uma das extremidades do instrumento deve estar aberta;
 - c) Não podem ser feitos de material inflamável e/ou possuir características que coloquem em risco a segurança de outros torcedores, tais como extremidades pontiagudas, lâminas cortantes, entre outros;
 - d) Não podem exibir nenhuma mensagem proibida por este regulamento;
 - e) O local do ginásio para utilização dos instrumentos deverá ser previamente acertado com a FPB ou autorizado pelo representante da partida e não poderá atrapalhar o trabalho no banco da equipe visitante e o bom andamento do jogo, sendo que a distância mínima do uso desses instrumentos de percussão pela torcida é de 5 metros da quadra no caso dos mesmos se posicionarem do lado oposto ao banco de reservas ou 5 metros dos bancos de reservas caso estejam nas arquibancadas ou cadeiras do mesmo lado;
 - f) O fiel cumprimento dos requisitos listados acima é responsabilidade da equipe mandante.
-



FEDERAÇÃO PAULISTA DE BASKETBALL

Fundada em 24.04.1924

j) PUBLICIDADE INTERNA

A publicidade interna dos ginásios obedecerá às seguintes normas:

1. O círculo central da quadra terá a aplicação de logotipo institucional.
2. A utilização, pelo clube mandante, das áreas restritivas será tratada individualmente entre clube e federação.
3. A FPB terá direito a utilizar 07 (sete) espaços para publicidade no piso da quadra de jogo, próximos ao círculo central, ficando estes dispostos diagonalmente um do outro. Serão enviados pela FPB dois adesivos de piso antes do início do campeonato, os quais, se por qualquer motivo forem retirados pelo clube local, deverão ser repostos às custas do próprio clube. Antes do início da Fase Final, a FPB enviará novos adesivos de piso.
4. A equipe mandante terá direito a utilizar o piso da quadra, atrás das linhas finais e no canto oposto das tabelas em relação ao banco de reservas, para fixação de adesivo institucional ou de seu patrocinador master.
5. A FPB terá direito de fixar adesivo no vidro das tabelas, podendo a equipe mandante fixar, no canto oposto, adesivo de mesmo tamanho com o logo de sua equipe.
6. A equipe mandante terá direito de fixar 02 (dois) adesivos no piso da quadra, dispostos dentro da área de 3 pontos e a 60 cm da área restritiva, no tamanho de 60 cm de altura X 2,5m de comprimento, e mais um adesivo próximo ao círculo central, do mesmo lado da câmera central, no tamanho de 60 cm de altura X 2m de comprimento.
7. Os espaços correspondentes aos semicírculos das áreas restritivas são de propriedade de uso pela FPB. Caso uma agremiação queira comercializar estes espaços, deverá tratar individualmente com a FPB esta autorização.
8. A equipe mandante terá direito a utilizar a base acolchoada das tabelas e o braço do suporte das tabelas para publicidade, em cada um destes locais, com apenas um adesivo de publicidade.
9. As lonas de publicidade / institucionais deverão ser confeccionadas no tamanho 3.40m x 1m, obrigatoriamente no tecido Oxford, e material para fixação em velcro.
10. A equipe mandante terá direito a 06 (seis) lonas ao redor da quadra de jogo, sendo que a disposição destas lonas respeitará o layout informado pela FPB. O Comissário da partida poderá adequar a utilização dos espaços quando ocorrerem situações não previstas.
11. A FPB terá direito a utilizar 7 (sete) lonas de publicidade, nas quais está incluída a lona da equipe visitante.
12. Em caso de utilização de "LED" de publicidade, a formatação de exposição deverá ser encaminhada previamente para a FPB, para aprovação.
13. Em caso de disposição invertida dos prismas / estruturas, a equipe mandante terá direito a 01 (uma) lona adicional.
14. Em caso de transmissão por TV aberta durante a competição, a FPB se reserva o direito a reestruturar a quantidade de lonas oferecidas aos clubes.
15. As lonas de publicidade deverão estar distantes, no mínimo, 1 (um) metro das linhas laterais e finais da quadra, e ao nível do chão.
16. É proibida a fixação de bandeiras ou faixas no alambrado e/ou ao redor da quadra, sejam de clubes, sejam de torcidas.

Artigo 17 –

DOS UNIFORMES DOS ATLETAS E EQUIPAMENTOS:

- a) É obrigatória a colocação do logo da F.P.B. na parte frontal e central da camisa de jogo dos atletas e da Comissão Técnica, respeitando o tamanho mínimo de 7 cm de largura por 5 cm de altura, coloridos nas cores oficiais da FPB.
- b) Não poderá constar logo de outras entidades esportivas, exceto da CBB, FIBA Americas e FIBA.



FEDERAÇÃO PAULISTA DE BASKETBALL

Fundada em 24.04.1924

- c) É obrigatória a colocação do nome do atleta na parte posterior da camisa, acima do número (gravação com altura máxima de 5 centímetros e extensão máxima de 25 centímetros), sem prejudicar a visualização deste último.
- d) A utilização de camisetas por baixo da camiseta de jogo somente será permitida se não ficar visível e se for da cor predominante da camiseta de jogo, ou preta ou branca.
- e) É proibida a utilização de camisas de jogo de manga longa ou de camisetas de manga longa por baixo das camisas de jogo.
- f) Todos os atletas da equipe deverão utilizar meias da mesma cor. As meias deverão ser visíveis.
- g) A utilização de calças legging, bermudas e meias de compressão, bem como joelheiras, será permitida se forem da mesma cor predominante do calção de jogo, da cor preta ou da cor branca. Se utilizadas calças legging, bermudas e meias de compressão, bem como joelheiras, por mais que um atleta da equipe, a cor terá de ser a mesma para todos. Se utilizadas calças legging, uma parte das pernas do atleta deverá estar visível.
- h) Luvas de compressão para braço deverão ser da mesma cor dominante da camiseta, ou preta, ou branca. Todos os atletas da mesma equipe deverão utilizar a mesma cor.
- i) Equipamento de proteção para ombros, antebraços, coxa ou perna deverão ser da cor do uniforme, ou preta ou branca. Todos os atletas da mesma equipe deverão utilizar a mesma cor.
- j) Esparradrapos (Knesio Tape) para qualquer parte do corpo, desde que fique aparente, terão de ser da mesma cor predominante do uniforme, ou de cor preta, ou de cor branca, e todos os jogadores da mesma equipe devem usar a mesma cor.
- k) Para todos os acessórios utilizados, todos os atletas da equipe terão de utilizar uma única cor: a cor do uniforme, ou preta ou branca.

Artigo 18 –

A equipe mandante será punida com Falta Técnica de Banco toda vez que houver arremesso de objetos estranhos na quadra ou qualquer ato hostil, tentativa ou consumação de invasão de quadra, utilização de instrumentos sonoros que **atrapalhem a arbitragem**, utilização de fogos de artifício e/ou sinalizadores. Na ocorrência de qualquer destes fatos, os relatos da partida serão encaminhados à Comissão Disciplinar, sendo passíveis de penalidades administrativas. O arremesso de objetos que não provoque a paralisação do jogo deverá ser relatado.

Artigo 19 –

Conforme o disposto no Regulamento Geral, o atleta e/ou o técnico que for desqualificado pelo árbitro será suspenso automaticamente por 01 (uma) partida, sem prejuízo das penalidades administrativas e posterior julgamento pela Comissão Disciplinar. Esta desqualificação é advinda exclusivamente da aplicação direta de Falta Desqualificante, e não da soma de faltas técnicas e/o antidesportivas. A suspensão é automática e não necessita de comunicação pela FPB. A partida em que o atleta e/ou técnico desqualificado deverá cumprir a suspensão automática será a partida marcada na Tabela de Jogos original, imediatamente posterior àquela em que o fato ocorreu. A equipe que utilizar irregularmente atleta e/ou técnico nestas condições, perderá a partida em que o fato ocorrer por 02 x 00 (dois a zero) e o ponto de bonificação, além de sofrer as sanções cabíveis.

Artigo 20 –

O Técnico, Assistente Técnico, Atleta, ou qualquer membro de equipe cumprindo pena de SUSPENSÃO não poderá estar nas dependências do ginásio na data da realização do jogo.

Artigo 21 –

Atitudes de indisciplina de jogadores e comissão técnica serão levadas à Comissão Disciplinar. As filmagens dos jogos poderão servir como prova para punições administrativas e envio à Comissão Disciplinar.



FEDERAÇÃO PAULISTA DE BASKETBALL

Fundada em 24.04.1924

Artigo 22 –

O filiado que tiver seu GINÁSIO INTERDITADO administrativamente ou por decisão do T.J.D., terá o mando dos jogos invertidos, sem qualquer compensação posterior.

Artigo 23 –

O filiado que tiver seu GINÁSIO INTERDITADO por decisão governamental devido a qualquer situação emergencial e de saúde em seu município, deverá indicar um outro ginásio no prazo de 72 (setenta e duas) horas antes da partida, para município liberado, desde que este novo ginásio tenha sido previamente aprovado. Caso isto não ocorra, terá o mando dos jogos invertidos, sem qualquer compensação posterior.

Se as duas equipes envolvidas na partida forem sediadas no mesmo município, ou ambas em municípios com impedimento governamental, o local da partida será definido pela FPB.

Artigo 24 –

É obrigatória a presença das equipes na cerimônia de premiação do campeonato. O não comparecimento será considerado falta grave e punido de acordo com as normas disciplinares.

Artigo 25 –

Todas as fases do Campeonato serão dirigidas por 03 (três) árbitros, designados pelo Departamento de Oficiais da FPB.

Artigo 26 –

Na Fase Final será escalado um quarto árbitro nas partidas.

Artigo 27 –

Haverá um Comissário Técnico da Federação Paulista de Basketball presente em todos os jogos do Campeonato.

Artigo 28 –

A utilização de vídeo durante os jogos para repetição e eventual correção de lances de arbitragem (“Instant Replay”) seguirá os preceitos contidos nas Regras Oficiais de Basketball, e inseridas no Anexo I deste Sistema de Disputa.

Artigo 29 –

A FPB detém com exclusividade legal todos os direitos referentes à coleta de dados estatísticos de todos os jogos do campeonato, bem como de exclusividade outorgada das imagens desses jogos.

Parágrafo 1º -

É terminantemente proibida a coleta, transmissão, retransmissão e/ou divulgação de dados estatísticos, bem como de imagens antes, durante ou após os jogos, por qualquer meio ou processo e para qualquer finalidade que não tenha cunho exclusivamente jornalístico ou educacional na forma da lei.

Parágrafo 2º -

A coleta, transmissão e/ou utilização de dados estatísticos ou de imagens antes, durante e após os jogos, por qualquer meio ou processo, sem anterior e expressa autorização da FPB, é ilegal e os envolvidos ou beneficiários, direta ou indiretamente dessas atividades serão responsabilizados civil e criminalmente.

Parágrafo 3º -

Havendo a identificação de atitudes informais de transmissão de dados e/ou reprodução ao vivo e ou por vídeos dos jogos para quaisquer fins, sem a devida autorização e credenciamento por parte da



FEDERAÇÃO PAULISTA DE BASKETBALL

Fundada em 24.04.1924

entidade, a equipe mandante será responsável por fazer ser encerrada a atividade, cabendo o direito do Comissário presente de determinar a retirada do ginásio dos responsáveis pela infração, sem prejuízo das medidas judiciais cabíveis.

Artigo 30 –

As taxas de arbitragem, comissário técnico e estatísticos sofrerão reajuste de 20% (vinte por cento) a partir da Fase de Playoff. Na Fase Final, as taxas descritas acima sofrerão reajuste de 30% (trinta por cento).

Artigo 31 –

Poderá ser efetuado exame antidoping nos jogos do Campeonato Estadual da Divisão Especial Masculino Série A-1, de acordo com as normas da FIBA e determinações da WADA (World Anti-doping Agency).

Artigo 32 –

A inobservância aos Artigos 12, 13, 16 e 17 implicará em penalidades administrativas.

Parágrafo 1º -

As penalidades administrativas serão divididas em três níveis, sendo eles, Leve, Grave e Gravíssimo, correspondendo aos seguintes valores:

- a) Categoria LEVE – de R\$500,00 a R\$2.000,00
- b) Categoria GRAVE - de R\$2.000,00 a R\$5.000,00
- c) Categoria GRAVÍSSIMA - de R\$5.000,00 a R\$10.000,00

Parágrafo 2º -

As penalidades administrativas serão aplicadas por cada infração e, em reincidência o valor será dobrado, e triplicado após a terceira ocorrência da mesma infração.

Parágrafo 3º -

O valor da pena administrativa aplicada deverá ser quitado via Boleto Bancário enviado pela FPB, em até 07 (sete) dias corridos.

Parágrafo 4º -

Recursos serão julgados pela Diretoria da FPB, cabendo a agremiação o envio de recurso no prazo máximo de 05 (cinco) dias corridos após a notificação.

Artigo 33 –

A infração ao Artigo 113 do Regulamento Geral das competições 2026 implicará à agremiação infratora multa de R\$10.000,00

Artigo 34 –

Após a divulgação deste Sistema de Disputa, as agremiações terão 24 (vinte e quatro) horas para contestação e, findado este prazo, este Sistema de Disputa fica automaticamente aprovado pelas agremiações.

Artigo 35 –

A inscrição no Campeonato da Divisão Especial Série A-1 Masculina será de R\$10.000,00 por equipe, onde a FPB oferecerá um prêmio de R\$50.000,00 à equipe Campeã.



FEDERAÇÃO PAULISTA DE BASKETBALL
Fundada em 24.04.1924

Artigo 36 –

Continuam em vigor todas as disposições contidas no Regulamento Geral dos campeonatos da FPB, do qual este anexo passa a fazer parte integrante.

Artigo 37 –

Os casos omissos serão decididos pela Diretoria da FPB.

FEDERAÇÃO PAULISTA DE BASKETBALL
Departamento Técnico



XLIX - CAMPEONATO ESTADUAL DA DIVISÃO ESPECIAL MASCULINA - SÉRIE A-1

ANEXO I

REGRAS E PROCEDIMENTOS PARA UTILIZAÇÃO DO INSTANT REPLAY SYSTEM (IRS) E DESAFIO DO TÉCNICO PRINCIPAL

A REVISÃO DO INSTANT REPLAY SYSTEM (IRS) E DO DESAFIO DO TÉCNICO PRINCIPAL É O MÉTODO DE TRABALHO USADO PELOS ÁRBITROS PARA VERIFICAR SUAS DECISÕES OBSERVANDO AS SITUAÇÕES DO JOGO NA TELA DA TECNOLOGIA DE VÍDEO **APROVADA**.

PROCEDIMENTO:

- Os árbitros estão autorizados a usar o IRS até assinarem a súmula após o jogo, dentro dos limites fornecidos por esse Apêndice.
- A revisão deverá ter lugar quando os árbitros tiverem paralisado o jogo, por qualquer razão, após a situação para a revisão ter ocorrido.
- Para o uso do IRS os seguintes procedimentos deverão ser aplicados:
 - O árbitro principal deverá aprovar o equipamento de IRS antes do jogo, se estiver disponível
 - O árbitro principal toma a decisão se a revisão do IRS deverá ser utilizada ou não.
 - Se uma decisão dos árbitros está sujeita a revisão do IRS, a decisão inicial deve ser mostrada na quadra de jogo.
 - Depois de reunir todas as informações de outros árbitros, dos oficiais de mesa, comissário, a revisão deve começar o mais rápido possível.
 - O árbitro principal e no mínimo um árbitro (que apitou a jogada) devem participar da revisão. Se a marcação foi feita pelo árbitro principal, ele deve escolher um dos árbitros para acompanhá-lo para a revisão.
 - Durante a revisão do IRS, o árbitro principal deve garantir que nenhuma pessoa não autorizada tenha acesso ao monitor do IRS.
 - A revisão deverá ocorrer antes que os tempos debitados e substituições sejam administrados, um intervalo de jogo iniciado ou o jogo seja reiniciado.
 - Se um tempo debitado tenha iniciado ou uma substituição tenha ocorrido quando os árbitros identificam a necessidade de uma revisão, o tempo debitado e qualquer substituição deverá ser cancelada até a decisão final ser comunicada.
 - Depois que a decisão final é comunicada, qualquer técnico pode solicitar um tempo debitado ou pode cancelá-lo, ou qualquer jogador pode solicitar uma substituição.



FEDERAÇÃO PAULISTA DE BASKETBALL

Fundada em 24.04.1924

- Após a revisão, o árbitro que apitou a jogada deverá comunicar a decisão final e o jogo deverá ser reiniciado como corresponde.

- A decisão inicial do árbitro pode ser corrigida somente se a revisão do IRS fornecer aos árbitros evidências visuais claras e conclusivas para a correção.

- REGRA

As seguintes situações de jogo podem ser revisadas:

- NO FINAL DO QUARTO OU TEMPO EXTRA (PRORROGAÇÃO)

- ✓ Se um arremesso para uma cesta de campo convertido foi realizado antes do sinal do cronômetro de jogo ter soado para o final do quarto ou prorrogação.

- ✓ Se e quanto tempo será exibido no cronômetro de jogo, se:

- Uma violação de bola fora da quadra pelo arremessador ocorreu.
- Uma violação de 24 segundos ocorreu.
- Uma violação de 8 segundos ocorreu.
- Uma falta foi sancionada antes do final do quarto ou prorrogação.

- QUANDO O CRONÔMETRO DE JOGO MOSTRA 2 MINUTOS OU MENOS NO 4º QUARTO OU EM CADA PRORROGAÇÃO.

- ✓ Se um arremesso para uma cesta de campo convertido foi realizado antes do sinal do relógio de 24 segundos ter soado. (N1)

- Os árbitros estão autorizados a parar o jogo imediatamente para revisar se uma cesta de campo convertida foi realizada antes do sinal do relógio de 24 segundos ter soado.

- Os árbitros devem identificar a necessidade da revisão que deve ocorrer após a cesta de campo quando os árbitros tenham paralisado o jogo pela primeira vez por qualquer razão.

- ✓ Se uma falta fora da situação de arremesso foi cometida, nesse caso:

- Se o tempo do cronômetro de jogo ou do relógio de 24 segundos tenha expirado.
- Se o ato de arremesso tenha iniciado.
- Se a bola ainda estava na(s) mão(s) do arremessador.

- ✓ Se uma violação de tendência de cesta ou interferência for marcada corretamente.

- Quando a revisão determina que uma violação de tendência de cesta ou interferência não foi marcada corretamente o jogo deverá ser reiniciado como segue, se após a marcação:

A bola entrou legalmente na cesta, a cesta de campo deverá contar e para a equipe defensiva deverá ser concedida uma reposição da linha final.



FEDERAÇÃO PAULISTA DE BASKETBALL

Fundada em 24.04.1924

- Um jogador de qualquer das equipes tenha obtido um controle imediato e claro da bola, para essa equipe deverá ser concedida uma reposição no lugar mais próximo onde a bola estava localizada quando a marcação foi feita.

- Nenhuma das equipes tenha obtido um controle imediato e claro da bola, uma situação de bola ao alto ocorre.

✓ Para identificar o jogador que fez com que a bola saísse da quadra de jogo.

DURANTE QUALQUER TEMPO DO JOGO

✓ Se uma cesta de campo convertida deverá contar 2 ou 3 pontos.

- Os árbitros estão autorizados a parar o jogo imediatamente para revisar se uma cesta de campo convertida foi realizada da área de campo de 2 ou 3 pontos.

- Os árbitros devem identificar a necessidade da revisão que deve ocorrer após a cesta de campo, quando os árbitros tenham paralisado o jogo pela primeira vez por qualquer razão.

✓ Se 2 ou 3 lances livres serão concedidos, após uma falta que foi marcada em um arremessador que não converteu uma cesta de campo.

✓ Se uma falta pessoal, uma falta antidesportiva ou uma falta desqualificante atende aos critérios para tal falta ou deverá ser aumentada (upgrade) ou diminuída (downgrade) ou deverá ser considerada como uma falta técnica.

✓ Após um mau funcionamento do cronômetro de jogo ou do relógio de 24 segundos ocorrer, em quanto tempo o cronômetro e o relógio de 24 segundos deverão ser corrigidos.

✓ Para identificar o arremessador correto de lance livre.

✓ Para identificar o envolvimento de membros de equipe, técnicos, primeiro assistente técnico e membros acompanhantes de equipe durante quaisquer atos de violência.

- Os árbitros estão autorizados a parar o jogo imediatamente para revisar qualquer ato de violência ou potencial ato de violência.

- Os árbitros devem identificar a necessidade da revisão que deve ocorrer após o ato de violência ou potencial ato de violência quando os árbitros tenham paralisado o jogo pela primeira vez por qualquer razão.

DESAFIO DO TÉCNICO PRINCIPAL

- Em todos os jogos onde o Instant Replay System (IRS) é utilizado, o técnico principal pode solicitar um DESAFIO PRINCIPAL DO TÉCNICO, ou seja, pedir ao árbitro mais próximo para verificar a decisão dos árbitros usando o IRS para a revisão da situação de jogo.

Durante uma partida cada técnico tem direito a um pedido de “Desafio”.

a) Caso os árbitros julguem a imagem como “inconclusiva” DEVERÁ ser mantida a decisão original,



FEDERAÇÃO PAULISTA DE BASKETBALL

Fundada em 24.04.1924

b) Caso o equipamento do Instant Replay apresente algum defeito e NENHUMA imagem esteja disponível para visualização dos árbitros, o pedido será desconsiderado e o técnico preservará integralmente a situação na qual se encontrava antes desta solicitação. O árbitro deverá comunicar claramente o ocorrido.

- Para o desafio do técnico principal os seguintes procedimentos devem ser aplicados:

- Deverá ser garantido para o técnico somente um desafio do técnico principal por jogo,

independentemente de o desafio ser bem-sucedido ou não.

- O técnico que solicitar um desafio do técnico principal deve estabelecer contato visual com o árbitro mais próximo e pedir claramente por seu desafio do técnico principal. Ele/ela deverá dizer em voz alta “Desafio” e ao mesmo tempo mostrar o sinal do desafio do técnico principal (HCC) (desenhando um retângulo com as mãos). A solicitação deverá ser final e irreversível.

- O técnico deve solicitar o desafio e a revisão deve ocorrer o mais tardar quando os árbitros tenham paralisado o jogo pela primeira vez após a decisão.

- Se o jogo continuou sem interrupção, os árbitros estão autorizados a paralisar o jogo imediatamente quando reconhecerem um desafio de um técnico principal, a menos que alguma equipe seja colocada em desvantagem.

- O técnico deverá notificar o árbitro mais próximo a situação do jogo para ser revisada.

- O árbitro deverá notificar ao apontador, usando o sinal do desafio do técnico principal que o desafio do técnico principal foi concedido.

- Durante a revisão os jogadores deverão permanecer na quadra de jogo

- Se a revisão determina que a decisão desafiada é a favor da equipe solicitante a decisão inicial deverá ser modificada.

- Se a revisão determina que a decisão desafiada não é a favor da equipe solicitante a decisão inicial deverá ser mantida.

- Os árbitros deverão usar o mesmo procedimento que nas regras da revisão pelo IRS.

- Após o árbitro ter comunicado a decisão final da revisão, o jogo deverá ser reiniciado como após qualquer revisão.

PROCEDIMENTOS NA QUADRA DE JOGO

- ANTES DO INÍCIO DA PARTIDA:

- Com 1h00 (uma hora) para o início do jogo - O ÁRBITRO deve testar o equipamento do Instant Replay System. Após isso, o ÁRBITRO deverá APROVAR o equipamento, se estiver realmente dentro das especificidades necessárias e comunicar as equipes. Comunicação com o Comissário/Operador do Instant Replay – Sempre que houver necessidade de utilizar o IRS para uma revisão, o ÁRBITRO deverá fazer o sinal específico:



FEDERAÇÃO PAULISTA DE BASKETBALL

Fundada em 24.04.1924

Sinal específico do ÁRBITRO para o Operador de IRS. O Operador de IRS deverá fazer o mesmo sinal em direção ao árbitro confirmando a solicitação do lance:



Sinal específico do TÉCNICO para o ÁRBITRO MAIS PRÓXIMO ao mesmo tempo que diz em voz alta: DESAFIO:



Sinal específico do árbitro a mesa de controle após solicitação do técnico:



- Após o árbitro ter comunicado a decisão final da revisão, o jogo deverá ser reiniciado como após qualquer revisão.



XLIX - CAMPEONATO ESTADUAL DA DIVISÃO ESPECIAL MASCULINA - SÉRIE A-1

ANEXO II

MANUAL OFICIAL DE TRANSMISSÕES

CAPÍTULO I DAS DISPOSIÇÕES GERAIS

Artigo 1º

O presente Manual Oficial de Transmissões estabelece os padrões técnicos, operacionais, comerciais e institucionais para todas as transmissões oficiais das competições promovidas pela Federação Paulista de Basketball – FPB.

Artigo 2º

As disposições deste Manual complementam os Regulamentos Gerais das Competições e seus respectivos Sistemas de Disputa, sendo de cumprimento obrigatório por todas as equipes participantes, produtoras, profissionais credenciados e parceiros autorizados.

Artigo 3º Compete à Coordenação de Transmissões da Federação Paulista de Basketball fiscalizar, orientar, aprovar e padronizar todas as transmissões oficiais das competições.

CAPÍTULO II DAS RESPONSABILIDADES

Artigo 4º

Durante a Fase de Classificação, a equipe mandante será responsável pela produção da transmissão oficial da partida, observando integralmente os padrões estabelecidos neste Manual.

Artigo 5º

A Federação Paulista de Basketball poderá, a seu exclusivo critério, assumir a produção oficial de qualquer partida da competição, independentemente da fase em disputa.

§1º Quando a produção oficial for realizada pela FPB, caberá ao clube mandante disponibilizar toda a infraestrutura necessária para instalação da equipe de transmissão.

§2º O sinal oficial produzido pela FPB poderá ser retransmitido pelos canais oficiais da partida e por canais parceiros previamente autorizados.

CAPÍTULO III DA EQUIPE DE TRANSMISSÃO

Artigo 6º

Cada transmissão deverá possuir, obrigatoriamente, a seguinte equipe mínima:

- Diretor de Transmissão;



-
- Operador de VMix;
 - Narrador;
 - Comentarista;
 - Operadores de câmera
 - Responsável técnico.

CAPÍTULO IV

DOS PADRÕES TÉCNICOS

Artigo 7º

Todas as transmissões deverão obedecer aos seguintes requisitos mínimos:

- Resolução mínima Full HD (1080p);
- Software VMix licenciado;
- Tecnologia OCR obrigatória;
- Internet dedicada mínima de 300 Mbps;
- Áudio em padrão estéreo;
- Gravação integral da transmissão.
- Subir melhores momentos do jogo no drive dos replays VMIX

Artigo 8º

O padrão mínimo de captação será composto por quatro câmeras:

I – 01 câmera central;

II – 02 câmeras de detalhe;

III – 01 câmera exclusiva para o placar.

A Coordenação de Transmissões poderá exigir câmeras adicionais quando julgar necessário.

CAPÍTULO V

DO PACOTE GRÁFICO

Artigo 9º

É obrigatória a utilização integral do Pacote Gráfico Oficial da Federação Paulista de Basketball. Deverão ser utilizados obrigatoriamente:

- Tela de abertura;
- Escalações;
- Placar oficial;
- GCs;
- Replays;
- Vinhetas;
- Tela de encerramento;
- Patrocinadores oficiais;
- Demais layouts enviados pela FPB.
- Tratado antirracista.

É proibida a utilização de layouts não homologados pela Federação.

CAPÍTULO VI

DO PROTOCOLO DA TRANSMISSÃO



FEDERAÇÃO PAULISTA DE BASKETBALL

Fundada em 24.04.1924

Artigo 10

A transmissão deverá iniciar obrigatoriamente com antecedência mínima de 30 minutos do horário oficial da partida.

Artigo 11

Antes do início da partida deverão ser apresentados:

- Abertura oficial;
- Escalações;
- Arbitragem;
- Patrocinadores;
- Informações da competição.

Artigo 12

Ao término da partida deverão ser apresentados:

- Placar final;
- Destaques da partida;
- Entrevistas, quando disponíveis;
- Encerramento oficial da FPB.

CAPÍTULO VII

DOS TESTES OPERACIONAIS

Artigo 13

A equipe de transmissão deverá estar instalada no ginásio com antecedência mínima de 02h30. Até 01 hora antes do início da partida deverão estar concluídos os testes de:

- Áudio;
- Vídeo;
- Internet;
- OCR;
- Pacote gráfico;
- Comunicação com a Coordenação de Transmissões.

CAPÍTULO VIII

DAS TRANSMISSÕES

Artigo 14

Todas as transmissões deverão ser realizadas exclusivamente através dos canais oficiais da Federação Paulista de Basketball ou dos canais oficiais dos clubes participantes.

Poderão ser utilizados canais parceiros previamente autorizados pelo clube mandante, desde que seja encaminhada autorização formal por e-mail à Federação Paulista de Basketball com antecedência mínima de 24 horas da realização da partida.

Artigo 15

Quando a transmissão oficial for produzida pela Federação Paulista de Basketball, os clubes poderão retransmitir integralmente o sinal oficial em seus canais oficiais ou parceiros previamente autorizados. Se caso quiser sinal limpo, valor de 2 mil reais.



CAPÍTULO IX

DA CONDUTA DOS PROFISSIONAIS

Artigo 16

Narradores, comentaristas e demais profissionais deverão atuar com absoluta imparcialidade, profissionalismo e respeito.

É vedado:

- manifestações ofensivas;
- xingamentos;
- ataques pessoais;
- manifestações discriminatórias;
- incentivo à violência;
- comentários incompatíveis com os valores esportivos.

CAPÍTULO X

DA PUBLICIDADE

Artigo 17

As inserções comerciais deverão obedecer ao Plano Comercial da competição.

É proibida publicidade de:

- bebidas alcoólicas;
- cigarros;
- motéis;
- conteúdos ilícitos;
- qualquer material não autorizado pela FPB.

CAPÍTULO XI

DO REPLAY

Artigo 18

Sempre que houver disponibilidade técnica, deverá ser utilizado sistema de replay instantâneo utilizando os templates oficiais da Federação Paulista de Basketball.

CAPÍTULO XII

DOS ARQUIVOS

Artigo 19

Toda transmissão deverá permanecer gravada integralmente pelo período determinado pela Federação Paulista de Basketball.

Sempre que solicitado, o clube deverá disponibilizar imediatamente o arquivo original da transmissão.



CAPÍTULO XIII

DO CREDENCIAMENTO

Artigo 20

Todos os profissionais envolvidos na transmissão deverão possuir credenciamento válido expedido pela Federação Paulista de Basketball.

Os operadores de câmera posicionados em quadra deverão utilizar os coletes oficiais da Federação.

CAPÍTULO XIV

DAS PENALIDADES

Artigo 21

O descumprimento das disposições deste Manual sujeitará o clube às penalidades administrativas previstas no Regulamento Geral das Competições, podendo ser classificadas como:

- Leve;
- Grave;
- Gravíssima.

Constituem infrações, entre outras:

- ausência de narrador;
- ausência de comentarista;
- utilização de software diferente do VMix;
- ausência de OCR;
- utilização de pacote gráfico não oficial;
- atraso na abertura da transmissão;
- qualidade inferior ao padrão estabelecido;
- ausência da gravação integral;
- descumprimento do protocolo oficial;
- utilização de canais não autorizados;
- descumprimento das orientações da Coordenação de Transmissões.

DISPOSIÇÕES FINAIS

Os casos omissos neste Manual serão analisados e deliberados pela Coordenação de Transmissões e pela Diretoria da Federação Paulista de Basketball.

Este Manual integra os Regulamentos Oficiais das Competições da Federação Paulista de Basketball e deverá ser observado por todos os clubes, produtores, parceiros e profissionais credenciados.

A partir da divulgação oficial deste manual, ele será considerado de conhecimento de todos. Na ausência de questionamentos ou solicitações de esclarecimento no prazo de 24 horas, seu conteúdo será automaticamente aceito, validado e passará a vigorar como documento oficial.