

## **REGRAS OFICIAIS DO BASQUETE DE RUA DO BRASIL**

**a**

### **Regulamento dos Certames da LIIBRA**

Art. 1º – O Regulamento da LIIBRA 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 LIIBRA 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 até 5 jogadores (três jogadores em linha e até 2 na reservas) , tendo como objetivo colocar a bola dentro da cesta ou coador do time adversário.

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 LIIBRA, 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” realizada no centro da quadra. Participarão desta disputa os jogadores mais baixos de cada equipe, ficando os demais jogadores do lado de fora do círculo central. 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 da 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 (drible). 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 ao jogador atacante permanecer dentro do garrafão da equipe adversária 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.*

Anúncios

[DENUNCIAR ESTE ANÚNCIO](#)

### ***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 árbitro entender que ele está retardando deliberada e propositalmente o jogo.

### ***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 2 pontos.

### **7. Da pontuação**

Serão computados as seguintes pontuações para as equipes:

1 ponto – caneta;

1 ponto – lance livre;

1 ponto – arremesso a frente da linha de dois pontos;

1 ponto – apagão (quando o jogador de posse da bola cobre a cabeça do marcador adversário com sua camisa ou com a do próprio marcador);

2 pontos – enterrada;

2 pontos – arremesso, atrás da linha de dois pontos e a frente da linha de três pontos;

3 pontos – enterrada com ponte aérea;

4 pontos – arremesso atrás da linha de 3 pontos e a frente a linha de meia-quadra;

4 pontos – arremesso, atrás da linha de meia-quadra, ainda na sua quadra de defesa.

Anúncios

[DENUNCIAR ESTE ANÚNCIO](#)

### **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”: Tempo extra com três minutos de duração. É decretada vencedora a equipe que tiver maior pontuação durante o tempo extra ou que abrir três pontos de vantagem sobre a equipe adversária, mesmo antes do fim do tempo regulamentar.

### **10. Do sistema de 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 segurando a bola, quando estiver sob marcação individual.

\* 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 um (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.

Anúncios

[DENUNCIAR ESTE ANÚNCIO](#)

### **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 “baía”, 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:

Anúncios

[DENUNCIAR ESTE ANÚNCIO](#)

## **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.

Anúncios

[DENUNCIAR ESTE ANÚNCIO](#)

### **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.