

# **REGULAMENTO BASQUETEBOL 3X3**

**MANAUS – AMAZONAS**

**2018**

## **REGULAMENTO DA MODALIDADE DE BASQUETEBOL 3X3**

### **Art. 1º Quadra e Bola**

O jogo será jogado em uma quadra de basquete 3x3 com uma tabela. Uma quadra regular de 3x3 tem 15m (largura) x 11m (comprimento). Deverá ter uma demarcação de quadra de basquete de tamanho regular, incluindo uma linha de lance livre (5,80m), uma linha de dois pontos (6,75m) e um semicírculo abaixo da cesta. Uma meia quadra de basquete tradicional pode ser usada.

A bola oficial 3x3 deve ser usada em todas as categorias.

### **Art. 2º Equipes**

2.1 Cada equipe é composta por 04 (quatro) jogadores: 03 (três) jogadores na quadra e 01 (um) substituto.

### **Art.3º Oficiais de Jogo**

Os oficiais de jogo consistem em 01(um) ou 02 (dois) árbitros e marcador de tempo e placar.

### **Art. 4º Início do Jogo**

4.1. Ambas as equipes devem realizar aquecimento simultaneamente antes do jogo.

4.2. A primeira posse de bola deve ser determinada por cara ou coroa. Quem ganhar o lançamento da moeda decide se fica com a posse de bola no início da partida ou na prorrogação, caso seja necessário.

### **Art. 5º Pontuação**

5.1. Deverá ser atribuído um (1) ponto a cada arremesso convertido dentro do arco (linha de 2 pontos).

5.2. Serão atribuídos dois (2) pontos a cada arremesso convertido de trás do arco (linha de dois pontos).

5.3. Será atribuído um ponto (1) a cada lance livre com sucesso.

### **Art.6º Tempo de Jogo/Vencedor de um Jogo**

6.1. O tempo regular de jogo deve ser o seguinte: Um (1) período de 10 minutos. O relógio deve ser interrompido durante situações de lances livres.

6.2. No entanto, o primeiro time a marcar 21 pontos ou mais, ganha o jogo se tal evento ocorrer antes do final do tempo regular de jogo. Essa regra é válida apenas para o tempo regular (não para uma possível prorrogação).

6.3 Se o placar estiver empatado ao final do tempo de jogo, uma prorrogação será jogada. Haverá um intervalo de um minuto (1) antes da prorrogação. A primeira equipe a marcar dois (2) pontos na prorrogação ganha o jogo.

6.4 Uma equipe perderá o jogo por desistência se no horário programado para o início da partida a equipe não estiver presente na quadra de jogo com 3 (três) jogadores prontos para jogar. O resultado será marcado como W.O.

6.5 Uma equipe perderá a partida caso se retire de quadra antes do final do jogo, ou caso tenha todos os seus jogadores machucados e/ou desclassificados.

6.6 Uma equipe que perca seu jogo em função de desistência ou uso de má fé perante as regras, e ao espírito esportivo será desclassificada da competição.

### **Art. 7º Faltas/Lances Livres**

7.1. A equipe está em situação de penalidade por faltas coletivas quando tiver cometido seis (6) faltas no período. Os jogadores não serão excluídos pelo número de faltas pessoais. (com exceção a desqualificação)

7.2. Será atribuído um (1) lance livre às faltas cometidas durante o ato de arremesso dentro do arco (linha de dois pontos). Serão atribuídos dois (2) lances livres às faltas cometidas durante o ato de arremesso de trás do arco (linha de dois pontos).

7.3 Será atribuído um (1) lance livre adicional às faltas cometidas durante o ato de arremesso em que este for convertido.

7.4 Faltas coletivas (7ª, 8ª e 9ª) devem ser sempre atribuídas com dois (2) lances livres. A 10ª e qualquer falta coletiva subsequente bem como faltas técnicas e antidesportivas serão sempre atribuídas com dois lances livres e posse de bola.

7.5 Toda falta técnica será sempre recompensada com (1) um lance livre e posse de bola; enquanto faltas antidesportivas serão recompensadas com (2) dois lances livres e posse de bola.

Art. 8º Como a bola é jogada

8.1. Após cada arremesso bem sucedido ou último lance livre: Um jogador da equipe que não pontuou reiniciará o jogo, driblando ou passando a bola de dentro da quadra diretamente debaixo do cesto (não atrás da linha de fundo) para algum lugar na quadra atrás da linha de dois pontos. A defesa não é permitido jogar no semicírculo abaixo da cesta ou dentro do garrafão.

8.2. Após cada arremesso bem sucedido ou último lance livre: Se a equipe de ataque ganha o rebote, pode continuar a tentativa de pontuar, sem voltar a bola a um local atrás da linha de dois pontos. Se a equipe de defesa ganha o rebote, deve voltar a bola a um local atrás da linha de dois pontos (passando ou driblando).

8.3. Após uma roubada de bola, perda de posse, etc: Se acontecer dentro da linha de dois pontos, a bola deve ser passada/driblada até um local atrás da linha de dois pontos.

8.4. A posse de bola dada a qualquer equipe após uma situação de bola parada que não seja uma pontuação bem sucedida deve começar com uma troca de bola (entre o jogador de defesa e o de ataque) atrás da linha de dois pontos na parte superior da quadra.

8.5. O jogador é considerado como "atrás da linha de dois pontos" quando o jogador de ataque com posse de bola não está com os dois pés dentro da linha de dois pontos.

8.6. No caso de uma situação de bola pressa, a posse de bola deve ser dada à equipe de defesa.

8.7. Enterradas não são permitidas a menos que aros de liberação de pressão sejam usados.

Art. 9º Protelação

9.1. Protelar ou deixar de jogar ativamente pela tentativa de pontuar deve ser considerado como violação.

9.2 Se a quadra for equipada com um relógio de arremesso, uma equipe deve tentar um arremesso dentro de 12 segundos. A contagem do relógio deve começar assim que a bola chega às mãos dos jogadores de ataque (após a troca com o jogador de defesa ou depois de um arremesso bem sucedido, abaixo da cesta).

9.3. Se a quadra não estiver equipada com um relógio de arremesso e uma equipe não estiver suficientemente tentando chegar à cesta adversária, o árbitro deverá avisar a equipe começando a contagem dos últimos cinco (5) segundos de posse de bola.

Art. 10º Substituição

A substituição será permitida a qualquer equipe quando a bola estiver morta. O substituto só poderá entrar após seu companheiro sair de quadra, estabelecendo contato físico, caracterizando a substituição. Substituições só podem acontecer atrás da linha de fundo oposto a cesta e não há a necessidade de intervenção dos árbitros ou oficiais de mesa.

Art. 11º Pedidos de tempo

Um pedido de tempo de 30 segundos é concedido a cada equipe. Um jogador pode pedir o tempo em uma situação de bola parada.

Art. 12º Uniformes

12.1. Os uniformes das equipes deverão obedecer às determinações das regras e obrigatoriamente deverão constar nos uniformes de competições (camisas, camisetas) o nome da instituição de ensino, cidade e sigla da Unidade da Federação conforme Regulamento Geral Art.41º.

12.2. As equipes deverão usar uniformes com números de (0-00) zero ou zero zero, um a noventa e nove (1-99) na frente e nas costas, seguindo a regra oficial adotada pela CBB.

12.2. Short.

12.3. Tênis e meias (todas das mesmas cor ou cores).

Art. 13º Professores ou colaboradores

13.1. Só poderão dirigir as equipes/escolas professores de Educação Física e colaboradores (diretor, secretário, pedagogo e professores de outras disciplinas) que comprovem vínculo com a Escola através do contracheque ou CTPS (original e cópia), conforme Regulamento Geral Art. 39.

Art. 14º – Os casos omissos no Regulamento serão resolvidos pelo Coordenador da Modalidade e/ou Coordenador Técnico.

**A Coordenação**