



Projeto Basquetebol 3x3 nas Escolas 2017/2018

REGRAS DO JOGO

As regras são as do Basquetebol, adaptadas às regras de jogo 3x3 FIBA, que se propõe, pelo que são definidas as seguintes alterações:

1. O jogo tem lugar em $\frac{1}{2}$ campo, sendo a primeira posse de bola determinada por “moeda ao ar”, pelas equipas participantes e compostas por 3 ou 4 alunos. A equipa que vence a moeda ao ar pode optar por iniciar o jogo a atacar ou a defender.
2. O tempo regular de jogo deve ser o seguinte: Um (1) período de 10 minutos. O relógio deve ser interrompido durante situações de bola parada e lances livres. O relógio deve ser reiniciado depois que a troca da bola for concluída (assim que chega às mãos da equipa do ataque).

No entanto, a primeira equipa a marcar 21 pontos ou mais, ganha o jogo se tal situação ocorrer antes do final do tempo regular de jogo. Essa regra é válida apenas para o tempo regular (não para um possível prolongamento).

Se o marcador estiver empatado no final do tempo de jogo, haverá um prolongamento para desempate das equipas.

Haverá um intervalo de um minuto (1) antes do prolongamento.

A primeira equipa a marcar dois (2) pontos no prolongamento ganha o jogo.

- Caso não seja possível cumprir com o tempo regular de jogo acima mencionado, o tempo do Jogo é “tempo corrido”, só parando o cronómetro em situações anómalas, tais como acidente, lesão, interrupção do jogo, etc. No entanto, a organização do encontro tem o dever de informar as escolas participantes desta alteração.

- É obrigatório cumprir com o tempo regular de jogo, de 10 minutos ou 21 pontos marcados, nos encontros regionais e encontro nacional.



3. A equipa que defende:

3.1 Quando sofre um cesto, reiniciará o jogo driblando ou passando a bola de dentro do campo diretamente debaixo do cesto (não atrás da linha de fundo) para um companheiro atrás da linha dos 3 pontos, ou para trás do prolongamento da linha de lance livre, se aquela não existir.

A equipa que defende não pode tentar roubar a bola na área do semi círculo (área da não carga) debaixo do cesto.

3.2 Quando ganha o ressalto ou intercepta a bola dentro da área de 3 pontos tem de fazer sair a bola dessa área antes de poder atacar o cesto.

3.3 Se a equipa defensiva rouba ou dá um toque na bola, a bola deve voltar, por passe ou drible, para fora da linha 3 pontos, ou para trás do prolongamento da linha de lance livre, se aquela não existir.

3.4 A posse de bola dada a qualquer equipa após uma situação de bola morta deve começar com um “Check Ball”. Ex: uma troca de bola (entre o jogador da defesa e o de ataque) atrás da linha de 3 pontos, ou no meio campo.

3.5 O jogador é considerado como atrás da linha regular, quando nenhum dos seus pés se encontra dentro ou a pisar a linha.

3.6 No caso de uma situação de **Bola presa** a posse de bola deve ser dada à equipa da defesa.

4. Quando existe linha de 3 pontos (de acordo com o regulamento FIBA os pontos valem 1 ponto dentro da linha e 2 pontos fora da linha de 3 pontos) a os cestos marcados atrás dessa linha devem ser considerados de 3 pontos.

5. As reposições da bola, por faltas ou violações, são feitas na linha que as regras do Basquetebol determinam.

6. A partir do momento que uma equipa (faz a 7, 8 e 9 falta a equipa contrária tem direito a dois lances livres e a partir da 10 falta tem direito a dois lances livres e posse da bola) atinge a 7ª falta (coletiva), a equipa adversária beneficia de 2 lances livres, caso esteja de posse da bola.



7. É considerado violação, e posse de bola para a equipa adversária, o adiamento e/ou deixar de jogar ativamente pela tentativa de pontuar.

Nota: O árbitro deverá avisar a equipa começando a contagem dos últimos cinco (5) segundos de posse de bola.

8. O jogo poderá terminar com um empate, caso o sistema de competição o permita. Em caso contrário, o jogo deve ser desempatado, através de um prolongamento.

Haverá um intervalo de um minuto (1) antes do prolongamento.

A primeira equipa a marcar dois (2) pontos no prolongamento ganha o jogo.

9. Um jogador que atinja 6 faltas terá de ser substituído.

10. Um jogador que tenha cometido duas (2) faltas anti-desportivas (não aplicável a faltas técnicas) terá que ser substituído, e caso seja necessário, deverá ser retirado da partida pelos árbitros e organização.

11. A substituição será permitida a qualquer equipa quando a bola estiver morta, antes da troca de posse de bola ou lance livre. O substituto só poderá entrar após o seu companheiro sair de campo, estabelecendo contato físico, caracterizando a substituição. Substituições só podem acontecer atrás da linha de fundo oposta ao cesto e não há necessidade de intervenção dos árbitros ou oficiais de mesa.

12. Um jogo acaba imediatamente, se por motivo das faltas uma equipa fica reduzida a um jogador.

13. Os árbitros serão indicados pela organização de cada Fase do Campeonato Escolar. Na sua falta serão os jogadores suplentes das equipas em confronto ou outros elementos por elas indicados.