



## REGULAMENTO TÉCNICO DE BASQUETEBOL (3x3)

1. As **dimensões do campo** para os torneios de 3x3 são as correspondentes a 1/2 campo oficial de basquetebol (15m largura x 11m comprimento); admitem-se adaptações a estas medidas, em função das características dos locais onde se realizam os jogos e (ou) das necessidades da organização;
2. Uma tabela (3.05m);
3. Constituição da Equipa: Três jogadores + 1 suplente (min: 3 jogadores). Todos os jogadores terão que participar em todos os jogos;
4. A **bola de jogo** dos torneios é a nº 5;
5. Os árbitros para cada jogo serão nomeados pela organização.
6. A posse de bola inicial é definida por moeda ao ar, podendo a equipa que a ganha desistir da mesma para a ter num possível prolongamento;
7. Jogos de 10 minutos, ou assim que uma equipa atinja os 21 pontos;
8. No caso de prolongamento, a paragem é de 1’;
9. A equipa que no prolongamento consiga os primeiros dois pontos, ganha o jogo;
10. Não há tempo de aquecimento, ambas as equipas devem aquecer, simultaneamente, antes do jogo;
11. Jogo passivo: O tempo de posse de bola é de 12”, não havendo marcador eletrónico, e uma equipa não está deliberadamente a atacar o cesto, o árbitro deve dar-lhes uma advertência e iniciar uma contagem dos últimos 5;
12. A seguir a cesto o cronómetro não para, apenas nos descontos de tempo, lances livres e situações de bola parada (é reiniciado após a troca da bola ser completada);
13. Os **cestos convertidos** valem 1 ou 2 pontos (quando fora do “arco”, 6.75m);
14. As faltas no ato lançamento, 1 lance livre (LL);
15. As faltas no ato de lançamento com cesto convertido, 1 lance livre;
16. A partir da sexta falta de equipa, as seguintes são sancionadas com LL;
17. As 7ª, 8ª e 9ª faltas de equipa, são sancionadas com 2 LL, inclusive;
18. A 10ª falta de equipa e seguintes são sancionadas com 2 LL e posse de bola;
19. As faltas técnicas são sancionadas com 1 LL, sem troca de posse de bola;
20. As faltas antidesportivas ou desqualificantes implicam 2 LL e posse de bola;
21. As faltas antidesportivas ou desqualificantes equivalem a duas faltas de equipa;
22. Não são atribuídos lances livres após faltas ofensivas;
23. A seguir a cesto convertido, a equipa que defende não pode estar dentro do semicírculo de “não carga”;
24. A seguir a cesto convertido, a equipa que ataca recolhe a bola debaixo do cesto e deve retomar o jogo a driblar ou passar para trás do “arco”;
25. A seguir a ressalto ofensivo a equipa não tem de sair do “arco”;
26. A seguir a ressalto defensivo, a equipa deve sair do “arco” para recomeçar a jogar;
27. A seguir a desarme de lançamento ou roubo de bola, a equipa deve sair do “arco” para recomeçar a jogar;
28. Considera-se estar fora do “arco” quando nenhuma das partes do corpo toca a linha limite;
29. A posse de bola dada a qualquer equipa após situação de bola morta, deve começar com uma troca de bola – check ball – entre a defesa e o ataque (acima do arco na parte superior do campo);
30. Quando bola presa, a bola fica em posse da equipa que defende;



31. As substituições fazem-se nos tempos mortos ou antes de LL. O jogador tem que esperar fora e tocar no jogador que vai substituir;
32. As substituições fazem-se pela linha de meio-campo, linha paralela à tabela (ao fundo do campo), não sendo contabilizadas, nem pelo árbitro nem pela mesa;
33. Um desconto de tempo (30") por equipa;
34. Um jogador só pode solicitar desconto de tempo numa situação de bola morta;
35. Uma equipa perde logo o jogo, se na hora de início não tiver três jogadores;
36. Uma equipa perde logo o jogo, se abandonar o campo antes do final ou se ficar com todos os seus jogadores lesionados ou desqualificados;
37. Um jogador é desqualificado com duas faltas técnicas ou antidesportivas ou se praticar atos violentos, tanto verbal como fisicamente, ou se cometer falta antidesportiva seguida de falta técnica, fica ainda sujeito a ser excluído do evento pela organização;
38. Um jogador que atinja 5 (cinco) faltas terá de ser substituído e não poderá participar no mesmo jogo;
39. Um jogo terminará imediatamente se, por motivo das faltas, uma equipa fica reduzida a apenas **1 (um) jogador**. Nesta circunstância, à equipa será averbada uma **derrota** nesse jogo, com o resultado de 2-0;
40. Na **fase de grupos**, os jogos poderão terminar com um empate;
41. A **classificação** das equipas nas fases de grupo é determinada pela soma da **pontuação** obtida no total dos jogos efetuados, de acordo com a seguinte pontuação:
  - Vitória ..... 3 Pontos
  - Empate ..... 2 Pontos
  - Derrota ..... 1 Ponto
  - Falta de Comparência..... 0 Pontos

No caso de **igualdade pontual** entre duas ou mais equipas nas fases de grupos, a classificação final, obedece aos seguintes critérios:

- A equipa que obtiver maior pontuação (vitórias/derrotas) nos jogos disputados entre as equipas empatadas;
- A equipa que tiver maior diferença entre o número total pontos marcados e sofridos nos jogos disputados entre as equipas empatadas;
- A equipa que tiver maior diferença entre pontos marcados e sofridos considerando todos os jogos realizados;
- A equipa que tiver o maior número de pontos marcados, no total dos jogos realizados entre todas as equipas;
- A equipa que tiver menor número de infrações disciplinares averbadas durante a realização da competição;
  - ✓ Falta Desqualificativa
  - ✓ Falta Técnica
  - ✓ Falta Antidesportiva
  - ✓ Falta Pessoal

**NOTA:** Se uma equipa, por qualquer motivo, for eliminada do Quadro Competitivo, todos os Jogos realizados são anulados.



Boletim de Jogo nº



Série:

Horas:

Tabela:

Escola A:											
Jogou V - Sim	NOME							FEDERADO			
							S	N			
							S	N			
							S	N			
							S	N			
Pontos	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11
	12	13	14	15	16	17	18	19	19	20	21
Faltas Equipa	1	2	3	4	5	6	7				

Escola B:											
Jogou V - Sim	NOME							FEDERADO			
							S	N			
							S	N			
							S	N			
							S	N			
Pontos	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11
	12	13	14	15	16	17	18	19	19	20	21
Faltas Equipa	1	2	3	4	5	6	7				

\_\_\_\_\_ Escola A \_\_\_\_\_ **RESULTADO FINAL** Escola B \_\_\_\_\_  
rubrica capitão rubrica capitão

Observações: \_\_\_\_\_ Anotador: \_\_\_\_\_

Boletim de Jogo nº



Série:

Horas:

Tabela:

Escola A:											
Jogou V - Sim	NOME							FEDERADO			
							S	N			
							S	N			
							S	N			
							S	N			
Pontos	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11
	12	13	14	15	16	17	18	19	19	20	21
Faltas Equipa	1	2	3	4	5	6	7				

Escola B:											
Jogou V - Sim	NOME							FEDERADO			
							S	N			
							S	N			
							S	N			
							S	N			
Pontos	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11
	12	13	14	15	16	17	18	19	19	20	21
Faltas Equipa	1	2	3	4	5	6	7				

\_\_\_\_\_ Escola A \_\_\_\_\_ **RESULTADO FINAL** Escola B \_\_\_\_\_  
rubrica capitão rubrica capitão

Observações: \_\_\_\_\_ Anotador: \_\_\_\_\_