



REGULAMENTO PARA A MODALIDADE DE BASQUETE 3 X 3

CAPÍTULO I – A QUADRA E A BOLA

Art. 1º – O jogo será disputado em metade da quadra, com apenas uma cesta.

Parágrafo Único – A bola oficial de jogo poderá ser a Bola Oficial Feminina 6.4 ou a Bola Oficial Masculina 7.8.

CAPÍTULO II – EQUIPES

Art. 2º – Cada equipe poderá inscrever de 03 (três) ou 04 (quatro) alunos-atletas conforme consta o Capítulo VI do Regulamento Geral da VI SEMADEC.

Parágrafo Único – Não será permitido técnico ou qualquer pessoa passando instruções aos jogadores

CAPÍTULO III – FORMATO

Art. 3º – Antes do início do jogo, as equipes deverão fazer o aquecimento simultaneamente

Parágrafo Único – O tempo de aquecimento será de 02 (dois) minutos, contados a partir do fim da partida anterior.

Art. 4º – A equipe que não estiver com o mínimo de jogadores em quadra (03) ao fim do tempo de aquecimento, será considerada perdedora (W x O)

Art. 5º – Não será permitido jogar com unhas grandes, com piercing, brinco, colar, presilha ou qualquer outro objeto que ponha em risco a integridade física dos alunos-atletas.

Art. 6º – Os uniformes deverão obedecer à regra da modalidade, ao Regulamento Geral e aos seguintes critérios:

- I – As equipes deverão usar uniformes com números de 01 (um) a 99 (noventa e nove).
- II – Short iguais (mesma cor) e sem bolso obedecendo ao Regulamento Geral da competição.
- III – Meias aparentes.

Art. 7º – Os alunos-atletas que apresentarem-se fora dos padrões de uniformes estabelecidos no item 12 deste regulamento e no Regulamento Geral, serão impedidos de participar do jogo.

Art. 8º – O tempo normal de jogo será 1 período de 10 minutos. O cronômetro de jogo deverá ser parado durante as situações de bola morta e lances livres. O cronômetro de jogo deverá ser reiniciado quando:

- I – Durante um check ball, a bola está à disposição do(a) jogador(a) de ataque após o check ball ter sido completado;
- II – Após o último arremesso de lance livre convertido, a próxima equipe de ataque está com a posse de bola;
- III – Após o último arremesso de lance livre não convertido a bola continua viva, a bola toca ou é tocada

por qualquer jogador(a) na quadra de jogo.

Art. 9º – A primeira equipe que marcar 21 pontos ou mais vencerá o jogo, se isso ocorrer antes do final do tempo normal de jogo. Esta regra não se aplica à uma possível prorrogação.

Art. 10 – Se a pontuação estiver empatada ao final do tempo normal de jogo, um período extra será jogado. Deverá haver um intervalo de 1 minuto antes da prorrogação começar. A primeira equipe que fizer 2 pontos na prorrogação vence o jogo.

Art. 11 – Cada equipe terá direito a um tempo técnico. Qualquer jogador(a) ou substituto(a) pode solicitar o tempo quando a bola se torna morta e antes do check ball ou do lance livre.

Art. 12 – Será realizada uma parada adicional após decorridos 5 minutos de jogo.

Art. 13 – Todos os tempos técnicos devem durar 30 segundos.

Art. 14 – O torneio se dará por vias do enfrentamento entre as equipes em formato de grupos.

§ 1º – Para o número mínimo de 3 (três) equipes, estas jogarão entre si e a pontuação conquistada definirá a ordem de classificação.

§ 2º – Para um número maior ou igual a 4 (quatro) equipes ocorrerá a formação de 2 (dois) grupos, onde os de melhor campanha de cada grupo disputarão o primeiro e o segundo lugares, enquanto os vice-campeões de cada grupo disputarão o terceiro lugar.

CAPÍTULO IV – FALTAS / LANCES LIVRES

Art. 15 – As faltas serão apontadas pela equipe de arbitragem, e acarretarão as ações por ela designadas.

§ 1º – Após uma equipe cometer 6 faltas, as faltas seguintes resultarão em lance livre.

§ 2º – Se a falta é cometida sobre um jogador(a) que está no ato de arremesso, será concedido à este(a) jogador(a) um número de lances livres da seguinte forma:

I – Se o arremesso de cesta de campo efetuado for convertido, a cesta será marcada, e terá 1 lance livre como adicional.

II – Se o arremesso de cesta efetuado dentro do arco não for convertido, terá 1 lance livre.

III – Se o arremesso de cesta efetuado atrás do arco não for convertido, terá 2 lances livres.

Art. 16 – Faltas Antidesportivas e faltas desqualificantes são contadas como 2 faltas para a Equipe.

§ 1º – A primeira falta antidesportiva de um jogador será penalizada com 2 lances livres.

§ 2º – Todas as faltas desqualificantes (incluindo a segunda falta antidesportiva de um jogador) serão penalizadas com 2 lances livres e a posse de bola.

Art. 17 – As 7ª, 8ª e 9ª faltas de equipe serão penalizadas com 2 lances livres. A 10ª falta e todas as faltas subsequentes desta equipe serão penalizadas com 2 lances livres e a posse de bola.

CAPÍTULO V – O JOGO

Art. 18 – Após cada cesta de campo convertida ou último lance livre (exceto aqueles seguidos por posse de bola):

- Um(a) jogador(a) da equipe que não pontuou deve prosseguir o jogo driblando ou passando a bola de

dentro da quadra diretamente embaixo da cesta (não atrás da linha de fundo) para um companheiro atrás do arco.

- O(a) jogador(a) de defesa não poderá tocar ou tentar roubar a bola na área do “semicírculo” embaixo da cesta.

Art. 19 – Após cada arremesso de cesta de campo não convertida ou último lance livre (exceto aqueles seguidos por posse de bola):

- Se um(a) jogador(a) de ataque ganha o rebote da bola, pode continuar a tentativa de pontuar, sem ter que voltar a bola para atrás do arco.
- Se um(a) jogador(a) de defesa ganha o rebote, deve voltar a bola, para atrás do arco (passando ou driblando).

Art. 20 – Se a equipe de defesa rouba ou dá um toco na bola, deve voltar a bola para atrás do arco (passando ou driblando).

Art. 21 – Em todas as situações onde a equipe de defesa estabelece o controle de bola e converte a cesta sem ter tornado a bola limpa, a cesta deverá ser cancelada, pois a equipe não tinha limpado a bola antes da tentativa de arremesso.

Art. 22 – A posse de bola dada a qualquer equipe após uma situação de bola morta deverá começar com um check ball.

Parágrafo Único – O check ball será cobrado da seguinte forma: Todos os jogadores de defesa ficarão dentro do arco (linha de 3) e os jogadores de ataque ficarão fora do arco. A bola é passada do jogador de defesa para o jogador de ataque. No momento em que o jogador de ataque tocar a bola, reinicia-se o jogo.

Art. 23 – Um(a) jogador(a) é considerado como estando “atrás do arco” quando nenhum de seus pés está dentro ou sobre a linha do arco.

Art. 24 – No caso de uma situação de bola presa, o jogo deverá ser reiniciado com check ball para a última equipe de defesa.

Art. 25 – A equipe terá 12 segundos para concluir o ataque, sendo o cronômetro reiniciado após um rebote ofensivo, exceto quando a bola não tocar o aro.

CAPÍTULO VI – SUBSTITUIÇÕES

Art. 26 – Ambas equipes tem o direito de solicitar uma substituição quando a bola se tornar morta e antes do check ball ou do lance livre.

Art. 27 – O(a) substituto(a) pode entrar no jogo sem qualquer aviso prévio para os(as) árbitros(as) ou oficiais de mesa, enquanto a bola está morta e o cronômetro de jogo está parado. As substituições podem somente ocorrer atrás da linha final no lado oposto da cesta, e não necessitam de nenhuma ação dos(as) árbitros(as) ou dos oficiais de mesa.

CAPÍTULO VII – PONTUAÇÃO

Art. 28 – Durante o tempo regulamentar de partida, todo arremesso dentro do aro será pontuado.

§ 1º – A todo arremesso dentro do aro (área de cesta de campo de 1 ponto) deverá ser concedido 1 ponto.

§ 2º – A todo arremesso atrás do aro (área de cesta de campo de 2 pontos) deverão ser concedidos 2 pontos.

§ 3º – A todo arremesso de lance livre convertido deverá ser concedido 1 ponto.

Art. 29 – A título de classificação e avaliação, a comissão organizadora pontuará as equipes com 2 (dois) pontos para cada vitória alcançada.

Parágrafo Único – Não será concedida pontuação para derrotas, nem nas partidas regulamentares, nem por W x O.

CAPÍTULO VIII – DISPOSIÇÕES GERAIS

Art. 30 – Os casos omissos serão resolvidos pela Comissão Organizadora da VI SEMADEC.