

REGULAMENTO ESPECÍFICO DA MODALIDADE DE BASQUETE 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 quatro (4) jogadores (três [3] jogadores na quadra e um [1] substituto). Cada Escola só poderá inscrever uma equipe.

Art.3º Oficiais de Jogo

Os oficiais de jogo consistem em um (1) ou dois (2) 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 três (3) 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. 10.7. 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. 10 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. 11 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. 12 Uniformes

12.1. Os uniformes das equipes deverão obedecer às determinações das regras **é opcional** nos uniformes de competições (camisas, camisetas) o nome da Escola e nome do Município/AM conforme **Regulamento Geral Art. 47, 48 e 49.**

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. 13 Professores que poderão dirigir as equipes:

I - Poderão dirigir as equipes/escolas somente professores de Educação Física que trabalhem na escola, anexando na inscrição cédula de identidade profissional do CREF com a data de validade vigente ou RG com o Certificado ou Diploma de conclusão;

II – Profissionais portadores da cédula de identidade profissional do CREF dentro da validade (desde que constem na inscrição da equipe), ainda que não façam parte do corpo docente da escola, podem dirigir as equipes.

III - Os colaboradores (diretor, secretário, pedagogo e professores de outras disciplinas) só poderão acompanhar as equipes e não dirigi-las, para que a mesma não perca por W x O. Deverá apresentar a Carteira de Identidade original, os mesmos deverão fazer parte da inscrição anexando o seu RG no campo Colaborador.

Art. 14 Serão permanentemente proibidos nos locais de competição o uso de qualquer INSTRUMENTO ACÚSTICO (TAMBORES, SURDOS, CAIXINHAS, TANTANS ETC) E DE SOPRO (CORNETAS, VUVUZELAS, APITOS, TROMPETES ETC) e demais que se enquadrem.

Art. 15 Os casos omissos no Regulamento serão resolvidos pelo Coordenador da Modalidade.

A Coordenação

