



BASQUETEBOL

3X3

REGULAMENTO

1. CONSTITUIÇÃO DAS EQUIPAS

As equipas são formadas **obrigatoriamente** por **4 alunos** do mesmo escalão e género.

Todos os alunos inscritos nas equipas participantes **são obrigados a jogar em todos os jogos** do encontro com entrada em jogo após 5 minutos ou após os 10 pontos.

2. REGRAS

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

2.1. TEMPO DE JOGO

O tempo regular de jogo deve ser o seguinte:

- Um (1) período de 10 minutos corridos ou aos 21 pontos marcados;
- A primeira equipa a marcar 21 pontos ou mais, ganha o jogo se tal situação ocorrer antes do final do tempo regular de jogo. Esta regra não é válida para um prolongamento;
- Se o marcador estiver empatado no final do tempo de jogo, haverá um prolongamento para desempate.

2.2. DEFESA

- Quando sofre um cesto, reiniciará o jogo driblando ou passando a bola de dentro do campo diretamente debaixo do cesto para um companheiro atrás da linha de lance livre.
A equipa que defende não pode tentar roubar a bola na área restritiva.
- Quando ganha o ressalto ou intercepta a bola dentro do prolongamento da linha de lance livre tem de fazer sair a bola dessa área antes de poder atacar o cesto.
- Se a equipa defensiva rouba ou dá um toque na bola, a bola deve voltar, por passe ou drible, para trás do prolongamento da linha de lance livre.
- Quando a bola sai do campo de jogo, **independentemente do local**, faz-se um “**CHECK BALL**”, isto é, o jogo começa atrás da linha de lance livre, com troca de bola (o jogador da defesa passa à mão ou em passe curto ao jogador atacante).
- No caso de uma situação de **bola presa** a posse de bola deve ser **dada à equipa da defesa**.

2.3. PONTUAÇÃO

- Os cestos valem **1 ponto** se forem marcados **dentro da linha de lance livre** ou **2 pontos** se forem marcados **atrás da linha de lance livre**.

2.4. FALTAS

- Nas reposições da bola, por faltas ou violações, é concedida a bola à equipa adversária, na posição de “**CHECK BALL**”.
- Quando ocorrer uma **falta pessoal no ato de lançamento**, será considerado:
 - **Lançamento convertido** = 1 ponto convertido + 1 lance livre
 - **Lançamento não convertido** = terá direito a 1 lance livre
- A partir do momento que uma equipa atinge a **7ª falta (coletiva)**, a equipa contrária tem direito a dois lances livres.
- Quando existe uma **falta técnica ou falta antidesportiva**, a equipa contrária tem direito a dois lances livres e posse de bola.
- Um jogador que tenha cometido **2 faltas antidesportivas** ou se praticar atos violentos, tanto verbal como fisicamente, terá de **ser substituído** da partida pelos árbitros e organização.

2.5. SUBSTITUIÇÕES

- A substituição será permitida a qualquer equipa **antes do “CHECK BALL”** 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.**

Os casos omissos nas Regras do Jogo, são analisados e resolvidos no momento, pelos responsáveis da organização da atividade, em cada fase do torneio.

Figura 1 – Campo Modelo

