

3x3 Regras do Jogo

As Regras do Jogo de Basquete Oficiais da FIBA são válidas para todas as situações de jogo não especificamente mencionadas nestas Regras do Jogo 3x3.

Art. 1 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.

Nota: Nos níveis iniciantes/amadores, 3x3 pode ser jogado em qualquer lugar - marcações de quadra – se alguma for utilizada – podem ser adaptadas ao espaço disponível

Art. 2 Equipes

Cada equipe é composta por quatro (4) jogadores (três [3] jogadores na quadra e um [1] substituto).

Art.3 Oficiais de Jogo

Os oficiais de jogo consistem em um (1) ou dois (2) árbitros e marcadores de tempo e placar.

Art. 4 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. A equipe que ganhar o lançamento da moeda decide se fica com a posse de bola no início da partida ou na prorrogação, caso seja necessário.

4.3. O jogo obrigatoriamente deve iniciar com três (3) jogadores.

Nota: Artigos 4.3 e 6.4 se aplicam apenas a Competições oficiais FIBA 3x3* (não obrigatórios para eventos iniciantes/amadores).

*Competições Oficiais FIBA são Torneios Olímpicos, Campeonatos Mundiais de 3x3 (incl. SUB18), Campeonatos de Zona FIBA (Incl. SUB18), 3x3 World Tour e 3x3 All Stars

Art. 5 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.6 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 bola parada e lances livres. O relógio deve ser reiniciado depois que a troca da bola for concluída (assim que chega às mãos do time de ataque).

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. Nesta situação, a equipe a ser declarada vencedora pode escolher manter seus pontos ou vencer por W.O., e a equipe a ser declarada perdedora não pontua (tem seu placar “zerado”) nos dois casos.

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.

Nota: Se um cronômetro de jogo não estiver disponível, o tempo corrido e/ou pontuação necessária para morte súbita fica sob responsabilidade do organizador do evento. A FIBA recomenda que se defina a pontuação em linha com o tempo de duração do jogo (10 minutos/10 pontos; 15 minutos/15 pontos; 21 minutos/21 pontos).

Art. 7 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 sujeitas ao artigo.15.

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 (7^a, 8^a e 9^a) devem ser sempre atribuídas com dois (2) lances livres. A 10^a e qualquer falta coletiva subsequente bem como faltas técnicas e antidesportivas

serão sempre atribuídas com dois lances livres e posse de bola. Esta cláusula é aplicada também para faltas durante o ato de arremesso e se sobrepõe os artigos 7.2 e 7.3.

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. A partida será reiniciada com “Check Ball” no topo da quadra após uma falta técnica ou antidesportiva.

Nota: Lances livres não são concedidos após falta ofensiva

Art. 8 Como a bola é jogada

8.1. Após cada arremesso bem sucedido ou último lance livre (exceto os sucedidos por posse de bola):

- Um jogador da equipe que não pontuou reiniciará o jogo driblando ou passando a bola de dentro da quadra diretamente abaixo da cesta (não atrás da linha de fundo) para um companheiro atrás do arco.
- A equipe de defesa não poderá tentar roubar a bola na área do semi círculo abaixo da cesta.

8.2. Após cada arremesso mal sucedido ou último lance livre (exceto os sucedidos por posse de bola):

- Se a equipe de ataque ganha o rebote, pode continuar a tentativa de pontuar, sem voltar à bola a um local atrás do arco.
- Se a equipe de defesa ganha o rebote, deve voltar a bola, passando ou driblando, para um local atrás do arco.

8.3. Se a equipe defensiva rouba ou dá um toco na bola, deve voltar a bola, passando ou driblando, para um local atrás do arco.

8.4 A posse de bola dada a qualquer equipe após uma situação de bola morta deve começar com um “Check Ball”. Ex: uma troca de bola (entre o jogador de defesa e o de ataque) atrás do arco na parte superior da quadra.

8.5 O jogador é considerado como "atrás do arco" quando nenhum de seus pés encontra-se dentro ou pisando no arco.

8.6 No caso de uma situação de pulo bola, a posse de bola deve ser dada à equipe de defesa.

Art. 9 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).

Nota: 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, antes do “Check Ball” ou lance livre. 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 necessidade de intervenção dos árbitros ou oficiais de mesa.

Art. 11 Pedidos de tempo

11.1. Um pedido de tempo de 30 segundos é concedido a cada equipe. Um jogador pode pedir o tempo em uma situação de bola morta.

11.2. No caso de produção de TV, o organizador pode decidir por inserir 2 tempos de TV que vão acontecer respectivamente na primeira bola morta após o placar mostrar 6:59 e 3:59 em todos os jogos.

11.3. Todos os tempos tem duração de 30 segundos

Nota: tempos e substituições só podem ser pedidos em situações de bola morta e não podem ser pedidos quando a bola estiver viva de acordo com o artigo 8.1

Art. 12 Procedimentos para protesto

Caso uma equipe entenda ter sido prejudicada pela decisão de um oficial ou por algum evento que tenha acontecido durante um jogo, deverá cumprir o seguinte procedimento:

1 - Um jogador da equipe que se sinta prejudicada, deverá assinar a súmula imediatamente após o final da partida, antes do árbitro.

2 – No prazo de 30 minutos, a equipe deverá apresentar por escrito uma explicação da situação, bem como depositar \$200 dólares para o diretor de esportes do evento. Caso o protesto seja aceito, o depósito será devolvido.

3 – Materiais de vídeo só serão aceitos para análise e decisão de último arremesso que possa ter sido lançado ainda com tempo de jogo no cronometro, e/ou para elucidar dúvidas quanto ao valor de um arremesso convertido (1 ou 2 pontos).

Art. 13 Classificação das Equipes

Tanto na classificação dentro dos grupos quanto na classificação geral das competições, as seguintes regras se aplicam; Se as equipes estiverem empatadas após o primeiro critério, referir-se ao critério seguinte e assim por diante.

1. Número de vitórias (ou percentual de vitórias no caso de número diferente de jogos em comparação a outros grupos);

2. Confronto Direto (somente levando em consideração vitória/derrota. Só se aplica dentro de um grupo);
3. Maior média de pontuação (Sem considerar placares de vitórias por desistência/desqualificação)

Se equipes ainda estiverem empatadas após esses três critérios, a(s) equipe(s) com o melhor ranqueamento antes da competição ganha(m) o desempate.

Art. 14 Regras de chaveamento

As equipes serão divididas em grupos de acordo com os pontos de ranking de equipe (soma dos pontos de ranking individuais dos três melhores jogadores da equipe antes da competição). No caso de equipes terem o mesmo número de pontos, o chaveamento será determinado aleatoriamente antes do início da competição.

Nota: Em competições de seleções nacionais, o chaveamento será feito baseado no Ranking de Federações 3x3.

Art. 15 Desqualificação

Um jogador que tenha cometido duas faltas antidesportivas (não aplicável a faltas técnicas) estará sem condições de jogo e deverá ser retirado da partida pelos árbitros e do evento pelos organizadores. Independente da marcação de falta antidesportiva, a organização excluirá da competição os jogadores que cometerem atos de violência, agressão verbal ou física, atuarem a fim de causar interferência de má fé no resultado dos jogos, cometerem violação das regras de antidoping da FIBA (Livro 4 dos Regulamentos Internos da FIBA) ou qualquer outra quebra do código de ética da FIBA (Livro 1, Capítulo II dos Regulamentos Internos da FIBA). O organizador pode ainda desqualificar um time completo do evento dependendo da contribuição de outros membros da equipe (também através de passividade) em relação aos comportamentos já mencionados. O direito da FIBA de impor sanções disciplinares através do regulamento do evento, dos termos e condições do 3x3planet.com e do regulamento interno da FIBA se mantém inalterados por qualquer desqualificação sob esse artigo 15.