



Fonte: FIBA 3X3

Tradução
ASSOCIAÇÃO NACIONAL DE BASQUETE 3X3

REGRAS DO BASQUETE 3X3





SÚMARIO

1. QUADRA E A BOLA	03
2. TIMES	03
3. OFICIAIS DE JOGO	03
4. COMEÇANDO O JOGO	04
5. PONTUAÇÃO	04
6. HORA DE JOGAR / VENCEDOR DE UMA PARTIDA	05
7. FALTAS/LANCE LIVRE	06
8. QUANDO A BOLA ESTÁ EM JOGO	07
9. PROTELANDO	08
10. SUBSTITUIÇÕES	08
11. TEMPOS DE JOGO	08
12. USANDO O MATERIAL DE VÍDEO	09
13. PROCESSO DE PROTESTO	10
14. CLASSIFICAÇÃO DAS EQUIPES	11
15. REGRAS DE CHAVEAMENTO	12
16. DESQUALIFICAÇÃO	12
17. ADAPTAÇÃO PARA CATEGORIA U12	13

1. QUADRA E A BOLA

- 1.1. O jogo será disputado numa quadra de basquete 3x3 que possui apenas 1 cesta. A quadra oficial possui 15 m (largura) x 11 m (comprimento), a quadra deve ter uma zona regular semelhante ao tamanho da quadra de basquete, tendo uma linha de lance livre (5.80 m), uma linha de 2 pontos (6,75 m) e uma área de “semicírculo” embaixo da cesta. Metade de uma quadra de basquete tradicional poderá ser usada.
- 1.2. Deve ser usada uma bola de 3x3 em todas as categorias.

Nota:

1. Nos níveis amadores, o 3x3 pode ser jogado em qualquer lugar, as marcações da quadra devem ser adaptadas ao espaço disponível; no entanto, as Competições Oficiais da FIBA 3x3 devem cumprir totalmente as especificações acima incluindo marcadores de tempo e marcadores de posse.

2. As Competições Oficiais da FIBA 3x3 são os Torneios Olímpicos, Copas do Mundo 3x3 (incluindo Sub-23 e Sub-18), Copas por Zona (incl. Sub-17), Liga das Nações Sub-23, 3x3 World Tour, 3x3 Challengers e 3x3 Women’s Series.

2. TIMES

- 2.1. Cada equipe deve ser composta por no máximo 4 jogadores (3 jogadores na quadra e 1 reserva).

Nota:

1. *Os treinadores não podem ficar no campo de jogo, incluindo assentos para substitutos e não podem dar instruções de fora da quadra.*

3. OFICIAIS DE JOGO

- 3.1. O jogo será conduzido por 2 oficiais de quadra, 3 oficiais de mesa e um supervisor (caso haja).

Nota:

O Artigo 3 não se aplica a eventos amadores.

4. COMEÇANDO O JOGO.

4.1. Ambas as equipes devem aquecer simultaneamente antes do jogo.

4.2. Será decidido através da moeda (cara/coroa) qual equipe terá a primeira posse. A equipe que ganhar o lançamento da moeda pode decidir em ter a posse de bola no início do jogo ou no início de uma prorrogação (se houver).

4.3. O jogo não pode começar se uma das equipes não estiver em quadra com 3 jogadores prontos para jogar.

Nota:

O Artigo 4.3 não será obrigatório para eventos amadores.

5. PONTUAÇÃO

5.1. Cada arremesso feito de dentro do grande arco irá valer 1 ponto.

5.2. Cada arremesso feito atrás do arco valerá 2 pontos.

5.3. Cada lance livre convertido valerá 1 ponto.

6. HORA DE JOGAR / VENCEDOR DE UMA PARTIDA

6.1. O tempo normal de jogo será de 1 período de 10 minutos. O cronômetro de jogo deve ser parado durante toda vez que a bola sair e em lances livres. O cronômetro de jogo deve ser reiniciado quando:

- Durante um check-ball, a bola fica à disposição do jogador de ataque após o check-ball ter sido concluído.
- Após um último lance livre convertido, a próxima equipe que irá atacar estiver com a posse de bola.

- Após um último lance livre não convertido e a bola continuar em jogo, a bola bateu ou foi tocada por qualquer jogador em quadra.

6.2. A primeira equipe a marcar 21 pontos ou mais vence o jogo caso isso aconteça antes do final do tempo normal de jogo. Esta regra de “morte súbita” aplica-se apenas ao tempo normal de jogo (não a uma prorrogação).

6.3. Se o placar estiver empatado ao final do tempo normal de jogo, será realizado uma prorrogação. Deve haver um intervalo de 1 minuto antes do início da prorrogação. A primeira equipe a marcar 2 pontos na prorrogação vence o jogo.

6.4. Uma equipe perderá o jogo por desistência caso no horário programado para o início do jogo, não estiver presente em quadra, com 3 jogadores prontos para jogar. Em caso de desistência, a pontuação do jogo é marcada com w-0 ou 0-w (“w” significando “win”, ou seja, vitória). Para a equipe vencedora, este resultado não será considerado no cálculo da pontuação média da equipe, já para a equipe perdedora este resultado de jogo será considerado com 0 ponto quando calcular a pontuação média da equipe. Uma equipe será desqualificada da competição após sua segunda desistência ou em caso de não comparecimento.

6.5. A equipe perderá o jogo caso deixe a quadra antes do término da partida ou todos os jogadores da equipe se lesionarem e/ou serem desclassificados. No caso dessas situações a equipe vencedora pode optar por manter a sua pontuação ou considerar o jogo como uma desistência da equipe adversária, já a pontuação da equipe impossibilitada de jogar será definida como 0. Caso a equipe vencedora opte pela desistência do adversário, o resultado não será considerado no cálculo da pontuação média da equipe.

6.6. Uma equipe que perder por omissão ou uma desistência será desqualificada da competição.

Notas:

1. Caso não exista um cronômetro disponível a duração da partida e o tempo de posse, assim como os pontos para o fim da partida estão no critério do organizador. A FIBA recomenda definir o limite de pontuação de acordo com a duração do jogo (10 minutos/10 pontos; 15 minutos/15 pontos; 21 minutos/21 pontos).

1. O Artigo 6.4 não será obrigatório para eventos amadores.

7. FALTAS/LANCE LIVRE

7.1. Uma equipe estará em uma situação de penalidade após ter cometido 6 faltas. Os Jogadores Não são excluídos com o número de faltas pessoais, sujeito ao artigo 16.

7.2. Se a falta for cometida em um jogador que está em ato de arremesso, esse jogador será dado lances livres das seguintes maneiras:

- Se o arremesso lançado da área do “field goal” for convertido, a cesta irá valer, além disso, o jogador ainda poderá realizar 1 lance livre. 2 lances livres serão concedidos a partir da 7ª falta da equipe.
- Se o arremesso não for convertido, 1 lance livre. 2 lances livres serão concedidos a partir a 7ª falta da equipe.
- Se o arremesso for executado atrás do arco (zona de 2 pontos) sem acerto, 2 lances livres.

7.3. Faltas antidesportivas e desqualificantes são contabilizadas como 2 faltas para a equipe. A primeira falta antidesportiva de um jogador será penalizada com 2 lances livres, porém sem posse de bola a equipe que arremessou. Todas as faltas desqualificantes (incluindo a segunda falta antidesportiva) serão penalizadas com 2 lances livres e posse para a equipe adversária.

7.4. As faltas de número 7, 8 e 9 de uma equipe serão sempre penalizadas com 2 lances livres. A partir da falta de número 10 e qualquer falta subsequente será penalizado com 2 lances livres e posse de bola.

7.5. Todas as faltas técnicas serão sempre penalizadas com 1 lance livre. O lance livre será realizado após a marcação da infração e, após o lance livre, o check-ball será administrado pela equipe que estava com a posse de bola ou tinha direito à bola quando a falta técnica foi marcada. O jogo será reiniciado da seguinte forma:

- Se a falta técnica foi cometida por um jogador que está defendendo, o cronômetro de arremesso para os adversários será zerado a 12 segundos.

- Se a falta técnica foi cometida pela equipe estava no ataque, o cronômetro para aquela equipe continuará a partir a hora em que parou.

Nota:

1. *Uma falta ofensiva não será penalizada com lances livres.*

8. QUANDO A BOLA ESTÁ EM JOGO

8.1. Após cada cesta convertida ou último lance livre (exceto aqueles seguidos por posse de bola):

- Um jogador de uma equipe que não marcou deve reiniciar o jogo driblando ou passando a bola de dentro da quadra diretamente abaixo da cesta (não atrás da linha final) para um lugar na quadra atrás do arco.
- A equipe de defesa não poderá tocar ou tentar roubar a bola na área do “semi-círculo” embaixo da cesta.

8.2. Após cada cesta de campo mal sucedida ou último lance livre (exceto aqueles seguidos de posse de bola):

- Se o jogador ofensivo rebater a bola, ele pode continuar tentando marcar sem devolver a bola atrás do arco.
- Se o defensor rebater a bola, ele deve devolver a bola atrás do arco (passando ou driblando)

8.3. Se a equipe defensiva roubar ou bloquear a bola, deve devolver a bola atrás do arco (passando ou driblando).

8.4. A posse de bola dada a qualquer equipe após uma situação de bola morta deverá começar com um “Check-ball”, por exemplo a troca de bola (entre o jogador de defesa e o de ataque) atrás do arco na parte superior da quadra.

8.5. Um jogador é considerado “atrás do arco” quando nenhum de seus pés está dentro ou na linha do arco.

8.6. No caso de uma situação de bola ao alto, o jogo será reiniciado com um check-ball para a última equipe defensiva e com 12 segundos de posse de bola.

9. PROTELANDO

9.1. Parar ou não jogar ativamente (ou seja, não tentar marcar) será uma violação.

9.2. Se a quadra estiver equipada com um relógio de arremesso, uma equipe deve tentar um arremesso para uma cesta de campo dentro de 12 segundos. O cronômetro de arremesso deve começar assim que a bola estiver à disposição do jogador atacante (após a troca com o jogador defensivo ou após um uma cesta convertida).

9.3. É uma violação, se após a bola ter sido “limpa” para jogo, um jogador de ataque estiver driblando a bola dentro do arco de costas ou de lado para a cesta, por mais de três segundos.

Nota:

1. Se a quadra não estiver equipada com um cronômetro de posse e a equipe não estiver tentando atacar a cesta o suficiente, os oficiais devem dar nos últimos 5 segundos à equipe ofensiva uma informação sobre o segundo restante, contando-os alto e sinalizando-os com um braço estendido.

10. SUBSTITUIÇÕES

10.1. Ambas as equipes têm o direito de solicitar uma substituição quando a bola estiver fora de jogo, antes um check-ball ou lance livre. O substituto pode entrar no jogo sem qualquer aviso prévio aos oficiais ou oficiais de mesa enquanto a bola estiver morta e o relógio do jogo se encontrar parado. As substituições só podem ocorrer atrás da linha final e não requerem ação dos oficiais ou oficiais de mesa.

11. TEMPOS DE JOGO

11.1 Cada equipe terá direito a 1 pedido de tempo. Qualquer jogador ou substituto pode solicitar quando a bola estiver fora de jogo, antes de um check-ball ou lance livre.

11.2 Em Competições Oficiais FIBA 3x3 ou caso seja decidido pelo organizador 2 Tempos adicionais de TV podem ser acrescentados, e serão concedidos na primeira bola morta após o cronômetro de jogo mostrar 6:59 e 3:59 respectivamente em todos os jogos.

11.3 Todos os tempos pedidos devem durar 30 segundos.

12. USANDO O MATERIAL DE VÍDEO

12.1. Os oficiais serão autorizados a usar, se disponíveis e aprovados pelo supervisor esportivo da competição, se houver, um Instant Replay System (IRS) para decidir antes de assinar a súmula:

- A marcação de pontos ou qualquer mau funcionamento do cronômetro de jogo ou cronômetro de arremesso a qualquer momento durante a partida.
- Se um último arremesso para uma cesta de campo no final do tempo normal de jogo foi lançado a tempo e/ou se aquele arremesso para uma cesta de campo conta para 1 ou 2 pontos.
- Qualquer situação de jogo, contestável pelas Regras Oficiais do Basquete 3x3, nos últimos 30 segundos do tempo normal de jogo ou quando uma equipe atingiu 19 ou mais pontos ou na prorrogação do jogo.
- Verificar se ocorreu uma tendência de chute quando tal violação é marcada.
- Identificar o envolvimento dos membros da equipe durante qualquer ato de violência ou durante qualquer situação de jogo que pode levar à violência. Para tomar sua decisão final, os oficiais podem consultar o Supervisor de Esportes.
- Uma solicitação de Desafio por uma equipe de acordo com as disposições aplicáveis das Regras Oficiais de Basquete 3x3.

12.2. Sem prejuízo de precedentes e usando apenas o vídeo e materiais oficiais, o seguinte sempre pode ser desafiado: se o último arremesso para uma cesta de campo no final do jogo foi lançado durante o tempo de jogo e/ou se aquele arremesso para uma cesta de campo contará 1 ou 2 pontos.

Nota:

1. *Uma solicitação de Desafio só será possível nos Jogos Olímpicos, Copa do Mundo (somente na categoria Aberta) e Circuito Mundial assim como se previsto pelo regulamento da respectiva competição e sujeito à disponibilidade de IRS.*

13. PROCESSO DE PROTESTO.

13.1. Uma equipe pode apresentar um protesto se seus interesses forem afetados negativamente por:

- Um erro nas operações de contagem de pontos, cronometragem ou cronômetro de arremesso, que não foi corrigido pelos oficiais.
- Uma decisão de desistir, cancelar, adiar, não retomar ou não jogar o jogo.
- Uma violação das regras de elegibilidade aplicáveis.

13.2. Em caso de protesto de uma equipe, apenas o vídeo e materiais oficiais podem ser usados para tomar uma decisão.

13.3. Para ser admissível, um protesto deve obedecer ao seguinte procedimento:

- Um jogador dessa equipe deve assinar a súmula imediatamente ao final do jogo e fornecer uma explicação das razões do protesto, no verso da súmula, antes que os oficiais tenham assinado o placar.

Uma multa de U\$ 200 será aplicada para cada protesto e será pago caso a equipe perca o protesto.

13.4 O supervisor esportivo (ou pessoa indicada a responsável pelo protesto na Reunião Técnica com as equipes antes do evento), decidirá sobre o protesto o mais rápido possível, em qualquer caso o mais tardar antes do começo da próxima fase de grupos ou a próxima rodada de eliminação. Sua decisão é considerada como uma decisão de regra do campo de jogo e não está sujeito a revisão ou recurso. Excepcionalmente, as decisões sobre a elegibilidade podem ser objeto de recurso conforme previstos na regulamentação aplicável.

13.5. O supervisor esportivo (ou pessoa indicada como responsável pelo protesto na Reunião Técnica com as equipes) não pode decidir alterar o resultado do jogo a menos que haja provas conclusivas de que, não fosse o erro que deu origem ao protesto, o resultado teria sido diferente. No caso de um protesto ser aceito por outros motivos que não as regras de elegibilidade e levar a uma mudança de vencedor do jogo, o jogo será considerado empatado no final do tempo regular de jogo e uma prorrogação deve ser jogada imediatamente.

14. CLASSIFICAÇÃO DAS EQUIPES

14.1. Se as equipes que atingiram a mesma fase da competição estiverem empatadas, as etapas para desempate serão aplicadas em a seguinte ordem:

- Maior número de vitórias (ou proporção de vitórias em caso de número desigual de jogos na comparação dentro do grupo).
- Confronto direto (levando em consideração apenas as vitórias/derrotas e aplica-se apenas dentro de um grupo).
- A maioria dos pontos marcados em média (sem considerar as pontuações vencedoras de desistências).

14.2. Se as equipes ainda estiverem empatadas após essas 3 etapas, a(s) equipe(s) com a maior pontuação FIBA vence.

14.3. A classificação em torneios (enquanto os torneios são definidos como séries de torneios conectados) devem ser calculados para o denominador dos tours, ou seja, jogadores (se os jogadores puderem criar novas equipes em cada torneio) ou equipes (se os jogadores estão vinculados a uma equipe para todo o circuito). A ordem de classificação do tour é a seguinte:

- Classificação no evento final ou anterior a ele, sendo efetivamente classificado para a final do tour.
- Pontos de parada do tour coletados para a classificação final em cada parada do tour.

- Maior número de vitórias acumuladas no circuito (ou quantidade de vitórias em caso de número desigual de jogos).
- A maioria dos pontos marcados em média durante o tour (sem considerar as pontuações vencedoras de desistências).
- Ranking para fins de desempate será um ranking de tour feita simultaneamente com a pontuação de cada evento específico.

14.4. Independentemente do tamanho do torneio, os pontos do tour são concedidos em cada torneio da tour respectivamente:

Tournament standing	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17-32	33+	DQF
Tour points	100	80	70	60	50	45	40	35	20	18	16	14	12	11	10	9	3	1	0

Nota:

1. *Chaveamentos de Circuito são feitos com todas as equipes participantes em um Circuito, independente se eles jogarão ou não no próximo evento.*

15. REGRAS DE CHAVEAMENTO

15.1. As equipes são separadas em relação aos pontos de classificação da equipe (soma dos pontos de classificação dos 3 melhores jogadores da equipe antes à competição), salvo disposição em contrário do regulamento da competição. No caso de classificação da mesma equipe pontos, o chaveamento será determinado aleatoriamente antes da competição.

15.2. Nas competições por equipes nacionais, a classificação será feita com base no Ranking da Federação 3x3.

16. DESQUALIFICAÇÃO

16.1. Um jogador que cometer 2 Faltas Antidesportivas (não se aplica para faltas técnicas) será desqualificado do jogo e, além disso, pode ser desqualificado do evento pelo organizador. Independente disso, o organizador desqualificará o(s) jogador(es) envolvidos em atos de violência, de agressão física ou verbal, interferência desonesta em resultados de jogos, uma violação das Regras de Anti-Doping da FIBA (Livro 4 do Regulamento FIBA) ou qualquer outra violação ao Código de Ética da FIBA (Livro 1,

Capítulo II do Regulamento Interno da FIBA). O organizador pode também desqualificar a equipe completa do evento, dependendo da contribuição dos outros membros da equipe (também pela sua passividade) em relação ao comportamento mencionado acima. O direito da FIBA de impor as sanções disciplinares através do regulamento do evento, os Termos e Condições do play.fiba3x3.com, e o Regulamento Interno da FIBA, se mantém inalterados por qualquer desqualificação sob este Art. 16.

17. ADAPTAÇÃO PARA CATEGORIA U12

17.1. As seguintes adaptações às regras são recomendadas nas categorias U12:

- Na medida do possível, o cesto pode ser rebaixado para 2,60 m.
- A primeira equipe a marcar na prorrogação vence o jogo.
- Nenhum relógio de arremesso é usado. Se uma equipe não estiver suficientemente tentando atacar a cesta, os oficiais devem dar-lhes um aviso contando os últimos 5 segundos.
- Situações de penalidade não são aplicáveis. Todas as faltas são seguidas de check-ball, exceto aquelas em ato de arremesso, faltas técnicas e faltas antidesportivas.
- Nenhum tempo limite é concedido.

Nota:

1. A flexibilidade oferecida pela nota do Art 6. deve ser aplicada de forma discricionária conforme considerado conveniente.