



REGULAMENTO BASQUETE 3X3 – 1º INTERCLASSE VOZ ATIVA – 2019 – Cursos Técnicos (Organização: Grêmio Estudantil – Voz Ativa)

Art. 1 – QUADRA E BOLA:

- a) O jogo será no poliesportivo reduzido na metade com uma tabela.
- b) A bola oficial 3x3 deve ser usada em todas as categorias.

Art. 2 – EQUIPES:

Cada equipe é composta por quatro jogadores (três jogadores na quadra e um substituto).

Nota: Não será permitido técnico na área de jogo; instruções técnicas não são permitidas da arquibancada.

Art. 3 – INÍCIO DO JOGO:

3.1. Ambas as equipes devem realizar aquecimento simultaneamente antes do jogo.

3.2. 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.

3.3. O jogo obrigatoriamente deve iniciar com três jogadores.

Art. 4 – PONTUAÇÃO:

4.1. Deverá ser atribuído um ponto a cada arremesso convertido dentro do arco (linha de dois pontos).

4.2. Serão atribuídos dois pontos a cada arremesso convertido de trás do arco (linha de dois pontos).

4.3. Será atribuído um ponto a cada lance livre com sucesso.

Art.5 – TEMPO DE JOGO/VENCEDOR DE UM JOGO:

5.1. O tempo regular de jogo deve ser o seguinte:

- a) Um período de 10 (dez) minutos;
- b) O relógio deve ser interrompido durante situações de bola parada e lances livres;
- c) O relógio deve ser reiniciado depois que a troca da bola for concluída (assim que chega às mãos do time de ataque).

5.2. No entanto, o primeiro time a marcar 21 (vinte e um) 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).

5.3 Se o placar estiver empatado ao final do tempo de jogo, uma prorrogação será jogada. Haverá um intervalo de um minuto antes da prorrogação. A primeira equipe a marcar dois pontos na prorrogação ganha o jogo.

5.4 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 jogadores prontos para jogar. O resultado será marcado como *WO*.

5.5 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 *WO*, e a equipe a ser declarada perdedora não pontua (tem seu placar “zerado”) nos dois casos.

5.6 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 (dez) minutos/10 pontos; 15 (quinze) minutos/15 pontos; 21 (vinte e um) minutos/21 pontos).

Art. 6 – FALTAS/LANCES LIVRES:

6.1. A equipe está em situação de penalidade por faltas coletivas quando tiver cometido seis faltas no período. Os jogadores não serão excluídos pelo número de faltas pessoais.

6.2. Será atribuído um lance livre às faltas cometidas durante o ato de arremesso dentro do arco (linha de dois pontos). Serão atribuídos dois lances livres às faltas cometidas durante o ato de arremesso de trás do arco (linha de dois pontos).

6.3 Será atribuído um lance livre adicional às faltas cometidas durante o ato de arremesso em que este for convertido.

6.4 Faltas coletivas (7ª, 8ª e 9ª) devem ser sempre atribuídas com dois lances livres. A 10ª e qualquer falta coletiva subsequente será sempre atribuída 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 6.2 e 6.3. Toda falta técnica será sempre atribuída com um lance livre e posse de bola, independentemente do número de faltas de equipe; enquanto faltas antidesportivas serão atribuídas com dois lances livres e posse de bola, independentemente do número de faltas de equipe; a partida será reiniciada com “*Check Ball*” no topo da quadra após uma falta técnica ou antidesportiva.

Nota: Uma falta desqualificante sempre é atribuída com 2 (dois) lances livres e posse de bola, independentemente do número de faltas de equipe; Uma falta ofensiva nunca é concedida com lances livres, mas apenas com a posse da bola.

Art.7 – COMO A BOLA É JOGADA:

7.1. 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 semicírculo abaixo da cesta.

7.2. 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.

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

7.4. 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.

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

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

Realização: Grêmio Estudantil Voz Ativa