

GOVERNO DO ESTADO DO RIO GRANDE DO NORTE
SECRETARIA DE ESTADO, DA EDUCAÇÃO E CULTURA - SEEC
COORDENADORIA DE DESPORTO ESCOLAR - CODESP

REGULAMENTO ESPECÍFICO

BASQUETEBOL 3 x 3

JEES 2016



REGULAMENTO ESPECÍFICO – BASQUETEBOL 3X3

Art.1º - A Competição de Basquetebol 3x3 será realizada de acordo com as regras oficiais da FIBA adotadas pela Confederação Brasileira de Basketball (CBB), salvo o estabelecido neste Regulamento Específico e no Regulamento Geral.

Art.2º - As Instituições de Ensino representante de cada Unidade de Ensino poderá inscrever de 03 (três) a 06 (seis) alunos-atletas.

2.1. As equipes que se apresentarem no local/hora do jogo com número inferior de alunos-atletas ao estabelecido como mínimo no item 02 deste regulamento serão consideradas perdedoras por número insuficiente de alunos-atletas para a disputa do jogo, sendo enquadradas em derrota por WxO.

Art.3º - A bola oficial de jogo será, Bola Penalty – Oficial adulta 6.4 no naipe feminino e 7.4 no naipe masculino.

Art.4º - O sistema de pontuação nos grupos será:

- 4.1. Vitória – 02 pontos.
- 4.2. Derrota – 01 ponto.
- 4.3. Derrota por WxO – 00 ponto.

Art.5º - Os uniformes deverão obedecer à regra da modalidade, o Regulamento Geral e aos seguintes critérios:

- 5.1. As equipes deverão usar uniformes com números de 01 (um) a 99 (noventa e nove).
- 5.2. Short iguais.
- 5.3. Meias aparentes.
- 5.4. Os alunos-atletas que apresentarem-se fora dos padrões de uniformes estabelecidos no item 5 deste regulamento e no Regulamento Geral, serão impedidos de participar do jogo. Com exceção do primeiro jogo onde serão alertados sobre o padrão de vestimenta.

Art.6º - Em caso do não comparecimento de uma equipe dentro do horário estipulado para o jogo, após a contagem de 15 minutos, apenas para o primeiro jogo, será declarada ausente, aplicando-se o WxO em favor da equipe presente, à qual será declarada vencedora pelo placar de 15x00, e somará 2 pontos na classificação. A equipe ausente não ganhará nenhum ponto para efeito de classificação. Caso nenhuma das duas equipes se façam presentes em tempo hábil, será declarado o duplo não comparecimento, atribuindo-se derrota a ambas as equipes e nenhum ponto será somado na classificação.

Art.7º - Não será permitido jogar com piercing, brinco, colar, presilha ou qualquer outro objeto que ponha em risco a integridade física dos alunos-atletas.

Art. 8º - Equipes.

Cada equipe é composta por quatro (6) jogadores (três [3] jogadores na quadra e um [3] substituto).

GOVERNO DO ESTADO DO RIO GRANDE DO NORTE
SECRETARIA DE ESTADO, DA EDUCAÇÃO E CULTURA - SEEC
COORDENADORIA DE DESPORTO ESCOLAR - CODESP

Art. 9º - Início do Jogo.

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

9.2. A primeira posse de bola deve ser determinada por cara ou coroa. A equipe que ganhar o lançamento da moeda decide se fica ou não com a posse de bola no início da partida ou na prorrogação, caso seja necessário.

9.3. O jogo deve iniciar com três (3) jogadores.

Art. 10º - Pontuação durante o jogo.

10.1. Deverá ser atribuído um (1) ponto a cada arremesso dentro da linha de dois pontos.

10.2. Serão atribuídos dois (2) pontos a cada arremesso de trás da linha de dois pontos.

10.3. Será atribuído um ponto (1) a cada lance livre com sucesso.

Art.11º - Tempo de Jogo/Vencedor de um Jogo.

11.1. 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).

11.2. 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 para o tempo regular, não para a prorrogação.

11.3 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.

11.4 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.

Art. 12º - Faltas/Lances Livres.

12.1. A equipe está em situação de falta coletiva quando tiver cometido sete (7) faltas no período.

12.2 Um jogador que tenha cometido quatro (4) faltas deve deixar o jogo.

12.3. Será atribuído um (1) lance livre às faltas cometidas durante o ato de arremessar dentro da linha de dois pontos.

12.4. Serão atribuídos dois (2) lances livres às faltas cometidas durante o ato de arremessar de trás da linha de dois pontos.

12.5 Será atribuído um (1) lance livre adicional às faltas cometidas durante o ato de arremessar seguidas de um arremesso bem sucedido.

12.6 Às faltas cometidas em situações que não caracterizem o ato de arremessar, mas em situação de penalidade, será atribuído 1 (um) lance livre.

Art. 13º - Protelação (não se aplica às “regras adaptadas”).

13.1. Protelar ou deixar de jogar ativamente pela tentativa de pontuar deve ser considerado como violação.

GOVERNO DO ESTADO DO RIO GRANDE DO NORTE
SECRETARIA DE ESTADO, DA EDUCAÇÃO E CULTURA - SEEC
COORDENADORIA DE DESPORTO ESCOLAR - CODESP

13.2 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).

13.3. 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. 14º - Como a bola é jogada.

14.1. 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 permitida jogar no semicírculo abaixo da cesta ou dentro do garrafão.

14.2. 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).

14.3. 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.

14.4. 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.

14.5. 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.

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

Art. 15º - Substituições.

A substituição será permitida a qualquer equipe quando a bola estiver parada.

Art. 16º - Pedidos de tempo.

Apenas um pedido de tempo de 30 segundos por jogo é concedido a cada equipe. Um jogador pode pedir o tempo em uma situação de bola parada.

Relação da equipe;	Quatro jogadores por equipe (6) Três (3) + um (3) substituto Nota: O jogo deve iniciar com 3 (três) jogadores.
Duração do jogo;	10 minutos (tempo de jogo). O cronometro para em situação de bola parada e nas cobranças de lance livre
Início de posse;	Lançamento de moeda Nota: A equipe que ganhar o lançamento da moeda decide se fica ou não com a

GOVERNO DO ESTADO DO RIO GRANDE DO NORTE
SECRETARIA DE ESTADO, DA EDUCAÇÃO E CULTURA - SEEC
COORDENADORIA DE DESPORTO ESCOLAR - CODESP

	posse de bola no início da partida ou na prorrogação, caso seja necessário.
Prorrogação;	A equipe que converter dois (2) pontos vence o jogo.
Pontuação;	Um (1) e Dois (2).
Posse de Bola;	12 segundos.
Pontuação Limite;	21 pontos.
Posse de Bola após realização de cesta: posse da defesa;	Abaixo do aro Sair driblando ou passando a bola para um companheiro atrás da área de 2 pontos, na parte superior (arco). A defesa não é permitido jogar no semicírculo abaixo da cesta, ou dentro do garrafão
Posse após uma bola parada;	Reposição da bola por passe ao adversário e devolução ao atleta que repõe a bola ("Check Ball") atrás da área de dois pontos na parte superior.
Após uma roubada de bola, desarme, rebote defensivo, etc;	Bola deve ser driblada ou passada para trás da linha de dois pontos na parte superior. (Arco)
Após uma falta no ato do arremesso;	Um (1) lance livre, se a falta foi cometida dentro da área de um ponto. (Dentro do Arco) Dois (2) lances livres, se a falta foi cometida atrás da área de dois pontos. (Fora do Arco)
Após bola presa;	Posse da defesa.
Limite de faltas por jogador;	Quatro (4).
Limite de faltas por equipe;	Sete (7).
Situação de penalidade;	Um (1) tiro livre.
Substituição;	Em situação de bola morta, livre.
Pedido de tempo;	Um (1) por equipe, 30 segundos.