



CAMPEONATO ESCOLAR DE BASQUETEBOL 3x3 NAS ESCOLAS 2018/2019

REGRAS DO JOGO

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

1. O jogo tem lugar em $\frac{1}{2}$ campo, sendo a primeira posse de bola determinada por “moeda ao ar”, pelas equipas participantes e compostas por 3 ou 4 alunos. A equipa que vence a moeda ao ar pode optar por iniciar o jogo a atacar ou a defender.

2. O tempo regular de jogo deve ser o seguinte: Um (1) período de 10 minutos corridos. O cronómetro apenas pára em situações anómalas, tais como acidente, lesão, interrupção do jogo, ou outras de força maior, não apresentadas aqui. A organização do encontro tem o dever de informar as escolas participantes desta alteração.

No entanto, a primeira equipa a marcar 21 pontos ou mais, ganha o jogo se tal situação ocorrer antes do final do tempo regular de jogo. Essa regra é válida apenas para o tempo regular (**não para um possível prolongamento**).

Se o marcador estiver empatado no final do tempo de jogo, haverá um prolongamento para desempate das equipas (**caso não existam empates no quadro competitivo**).

Haverá um intervalo de um minuto (1) antes do prolongamento.

A primeira equipa a marcar dois (2) pontos no prolongamento, ganha o jogo.

- É obrigatório cumprir com o tempo regular de jogo, de 10 minutos corridos ou 21 pontos marcados, nos encontros regionais e encontro nacional.



3. A equipa que defende:

3.1 Quando sofre um cesto, reiniciará o jogo driblando ou passando a bola de dentro do campo diretamente debaixo do cesto (não atrás da linha de fundo) para um companheiro atrás da linha dos 3 pontos, ou para trás do prolongamento da linha de lance livre, se aquela não existir.

A equipa que defende não pode tentar roubar a bola na área do semi círculo (área da não carga) debaixo do cesto.

3.2 Quando ganha o ressalto ou intercepta a bola dentro da área de 3 pontos tem de fazer sair a bola dessa área antes de poder atacar o cesto.

3.3 Se a equipa defensiva rouba ou dá um toque na bola, a bola deve voltar, por passe ou drible, para fora da linha 3 pontos, ou para trás do prolongamento da linha de lance livre, se aquela não existir.

3.4 A posse de bola dada a qualquer equipa após uma situação de bola morta deve começar com um "Check Ball". Ex: uma troca de bola (entre o jogador da defesa e o de ataque) atrás da linha de 3 pontos, ou no meio campo.

3.5 O jogador é considerado como atrás da linha regular, quando nenhum dos seus pés se encontra dentro ou a pisar a linha.

3.6 No caso de uma situação de **bola presa** a posse de bola deve ser **dada à equipa da defesa**.

4. Quando existe linha de 3 pontos (de acordo com o regulamento FIBA) os pontos valem:

- **1 ponto dentro da linha**
- **2 pontos fora da linha de 3 pontos**

5. As reposições da bola, por faltas ou violações, são feitas na linha que as regras do Basquetebol determinam.



6. A partir do momento que uma equipa atinge a **7ª falta (coletiva)**, quando faz a 7ª, 8ª e 9ª falta, a equipa contrária tem direito a dois lances livres.

A partir da 10ª falta, a equipa contrária tem direito a dois lances livres e posse da bola, a equipa adversária beneficia de 2 lances livres, caso esteja de posse da bola.

7. É considerado violação, e posse de bola para a equipa adversária, o adiamento e/ou deixar de jogar ativamente pela tentativa de pontuar.

Nota: O árbitro deverá avisar a equipa, começando a contagem dos últimos cinco (5) segundos de posse de bola.

8. Se o marcador estiver empatado no final do tempo de jogo, haverá um prolongamento para desempate das equipas (**caso não existam empates no quadro competitivo**).

Haverá um intervalo de um minuto (1) antes do prolongamento.

A primeira equipa a marcar dois (2) pontos no prolongamento, ganha o jogo.

9. Um **jogador** que atinja **seis (6) faltas** terá de **ser substituído**.

10. Um **jogador** que tenha cometido **duas (2) faltas anti-desportivas** (não aplicável a faltas técnicas) terá que **ser substituído**, e caso seja necessário, deverá ser retirado da partida pelos árbitros e organização.

11. A substituição será permitida a qualquer equipa quando a bola estiver morta, antes da troca de posse de bola 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.

12. Um jogo acaba imediatamente, se por motivo das faltas, uma equipa ficar reduzida a um jogador.

13. Os árbitros serão indicados pela organização de cada Fase do Campeonato Escolar.

Na sua falta serão os jogadores suplentes das equipas em confronto ou outros elementos por elas indicados.