



### REGULAMENTO TÉCNICO DE BASQUETEBOL (3x3)

1. As **dimensões do campo** para os torneios de 3x3 são as correspondentes a 1/2 campo oficial de basquetebol: 13x14 metros. Admitem-se adaptações a estas medidas, em função das características dos locais onde se realizam os jogos e (ou) das necessidades da organização;
2. A **bola de jogo** dos torneios é a nº 5;
3. O **início do jogo** é realizado com a “bola ao ar” no círculo da área restritiva desse ½ campo;
4. O tempo de jogo tem a duração de **(8) oito minutos** com apenas (1) período;
5. O tempo de jogo é “**tempo corrido**” e não existirão descontos de tempo;
6. A equipa que defende:
  - 6.1. Quando sofre um cesto, repõe a bola pela linha final só podendo atacar o cesto depois de ela ter saído da zona do campo limitada pela linha de 6.75m (3 pontos);
  - 6.2. Quando ganha o ressalto ou intercepta a bola dentro da área de 3 pontos (6,75m), tem de fazer sair a bola dessa área antes de poder atacar o cesto;
7. Sempre que existir linha de 3 pontos, os cestos marcados atrás dessa linha devem ser considerados de 3 pontos;
8. Os lançamentos da linha de lance livre devem ser considerados de 1 ponto cada;
9. Todos os pontos convertidos devem ser considerados de 2 pontos com a exceção das situações explícitas nos pontos 7 e 8;
10. As **reposições da bola**, por faltas ou violações, são efetuadas nas linhas determinadas pelas regras do basquetebol;
11. **Substituições** – são efetuadas em regime livre;
12. A partir do momento que uma equipa atinge a **5ª falta**, a equipa adversária beneficia de 2 (dois) lances livres, caso esteja em posse da bola;
13. Um jogador que atinja 5 (cinco) faltas terá de ser **substituído** e não poderá participar no mesmo jogo;
14. Um jogo terminará imediatamente se, por motivo das faltas, uma equipa fica reduzida a apenas **1 (um) jogador**. Nesta circunstância, à equipa será averbada



uma **derrota** nesse jogo, com o resultado de 20-0;

15. Cabe à organização responsável por cada fase, em função das condições existentes, decidir quanto ao modelo mais adequado a aplicar;
16. Na **fase de grupos**, os jogos poderão terminar com um empate;
17. A **classificação** das equipas nas fases de grupo é determinada pela soma da **pontuação** obtida no total dos jogos efetuados, de acordo com a seguinte pontuação:
  - Vitória ..... 3 Pontos
  - Empate ..... 2 Pontos
  - Derrota ..... 1 Ponto
  - Falta de Comparência..... 0 Pontos

No caso de **igualdade pontual** entre duas ou mais equipas nas fases de grupos, a classificação final, obedece aos seguintes critérios:

- A equipa que obtiver maior pontuação (vitórias/derrotas) nos jogos disputados entre as equipas empatadas;
- A equipa que tiver maior diferença entre o número total pontos marcados e sofridos nos jogos disputados entre as equipas empatadas;
- A equipa que tiver maior diferença entre pontos marcados e sofridos considerando todos os jogos realizados;
- A equipa que tiver o maior número de pontos marcados, no total dos jogos realizados entre todas as equipas;
- A equipa que tiver menor número de infrações disciplinares averbadas durante a realização da competição;
  - ✓ Falta Desqualificativa
  - ✓ Falta Técnica
  - ✓ Falta Antidesportiva
  - ✓ Falta Pessoal

**NOTA:** Se uma equipa, por qualquer motivo, for eliminada do Quadro Competitivo, todos os Jogos realizados são anulados.

18. Sempre que nos torneios, existir uma **fase final**, em caso de empate no final do jogo, este deve ser desempatado, através de (3 tentativas) lance livre efetuados por 3 jogadores diferentes de cada equipa;
19. Os **árbitros** para cada jogo serão nomeados pela organização.