

Regras Oficiais do Jogo 3x3 – Interpretações Oficiais

Abril 2017

As Regras Oficiais de Basketball FIBA e as Interpretações Oficiais são válidas para todas as situações de jogos não mencionadas especificamente nas Regras de Jogo 3x3.

O objetivo deste documento é converter os princípios e conceitos do livro de regras em situações práticas e específicas, como elas podem surgir durante um jogo normal de 3x3.

O árbitro deverá ter o total poder e autoridade pra tomar as decisões sobre qualquer ponto não especificamente cobertas nas Regras Oficiais de Jogo 3x3 ou nas seguintes Interpretações Oficiais de 3x3.

Art. 1 – Quadra e Bola

O jogo será jogado em uma quadra de Basketball com 01 cesta. Uma quadra normal de 3x3 tem a superfície de 15m (largura) e 11m (cumprimento). A quadra deverá ter uma zona de jogo do tamanho normal, incluindo uma linha de lance livre (5,80m) e uma cesta. Uma meia quadra de Basketball tradicional pode ser usada.

A bola oficial 3x3 deverá ser usada em todas as categorias.

*Nota : Nos níveis de base, os jogos de 3x3 podem ser jogados em qualquer lugar; as marcações da quadra – se não houver – deverão ser adaptadas no espaço disponível

Art. 2 - Equipes

Cada equipe deverá consistir em 03 jogadores (03 jogadores em quadra e 1 substituto).

Note: Não será permitido técnico na quadra de jogo, e nenhuma orientação remota da arquibancada

Exemplo 2-1: Durante o jogo, uma pessoa, atuando como técnico, dando instruções para os jogadores, enquanto sentado fora da quadra de jogo. Esta situação ocorre:

- (a) Durante tempo de jogo
- (b) Durante um tempo debitado

Interpretação 2-1: Em ambos os casos, os jogadores não podem interagir com ninguém fora da quadra. Uma interação inapropriada com pessoas fora da quadra ou qualquer forma de comunicação entre jogadores e técnicos durante o jogo pode ser avaliada como um comportamento antidesportivo. **Um aviso/advertência deverá ser dado para a equipe. Qualquer violação subsequente deverá resultar em uma falta técnica.**

Art. 3 – Oficiais do Jogo

Os oficiais de jogo deverão consistir em 01 ou 02 árbitros e operadores de tempo e apontador (de súmula).

Exemplo 3-1: 3 minutos após o início do jogo, 01 árbitro parece estar lesionado e não pode continuar a arbitrar.

Interpretação 3-1: Se um oficial estiver lesionado ou por qualquer outra razão não puder continuar a atuar em suas funções dentro de 5 minutos deste incidente, o jogo deverá ser reiniciado. O árbitro remanescente deverá apitar sozinho o restante do jogo todo, a menos que haja a possibilidade de substituir o árbitro lesionado por um árbitro qualificado. Após consultar o organizador, o árbitro remanescente decidirá sobre a possível substituição.

Art. 4 – Início do Jogo

4.1. – Ambas equipes deverão fazer o aquecimento simultaneamente antes do jogo.

4.2 – O lançamento da moeda deverá determinar qual equipe terá a primeira posse de bola. A equipe que vencer o sorteio da moeda pode escolher se beneficiar da posse de bola no início do jogo ou no início de uma possível prorrogação.

4.3 – O jogo deve começar com 03 jogadores em quadra.

Nota: artigos 4.3 a 6.4 são aplicados somente em Competições Oficiais FIBA 3X3 (não obrigatórios para eventos de base)

**Competições Oficiais FIBA são : Torneios Olímpicos, 3x3 Campeonatos Mundiais (incluindo SUB 18), Campeonatos Regionais (de continentes) (incluindo SUB 18), 3x3 World Tour e 3x3 All Stars.*

Exemplo 4-1: Após o tempo regular de jogo, a pontuação é Equipe A 15 X 15 Equipe B. A Equipe “A” foi contemplada com a bola no início do jogo. Durante o intervalo que antecede a prorrogação, o jogador B3 se dirige desrespeitosamente aos árbitros e é sancionada uma falta técnica

Interpretação 4-1: A prorrogação irá começar com 1 lance-livre e a posse de bola para a Equipe “A”. A Equipe “B” perderá o direito de ter a bola no início da prorrogação.

Exemplo 4-2: A Equipe “B” foi contemplada para o check-ball após o procedimento do lançamento da moeda. Um oficial da mesa cometeu um erro, e a bola é concedida erroneamente para a Equipe “A”. O erro é descoberto

- a. Antes da bola estar nas mãos do Jogador da Equipe A para o início do jogo (e o cronômetro de jogo mostra 10:00)

Interpretação 4-2.1: O jogo não tinha começado ainda. A bola deve ser concedida para a Equipe B de acordo com o procedimento do sorteio da moeda

- b. Após o jogo já ter iniciado (e o cronômetro de jogo mostra 09:59 ou menos)

Interpretação 4-2.2: O jogo já tinha começado e um erro não pode ser corrigido. A Equipe B deverá ser contemplada com o check-ball em uma provável prorrogação.

Exemplo 4-3: Em Competição Oficial da FIBA 3X3, quando o jogo está marcado para iniciar, a Equipe B tem menos de 3 jogadores na quadra de jogo prontos para jogar.

Interpretação 4-3: O início do jogo será retardado por no máximo 5 minutos (em Competições Oficiais 3x3, o Diretor de Esportes pode modificar este tempo a seu critério). Se os jogadores ausentes chegarem na quadra de jogo prontos para jogar antes que tenha passado os 5 minutos, o jogo deverá ser iniciado **imediatamente**.

Se os jogadores ausentes não tiverem chegado na quadra de jogo prontos para jogar antes que tenha passado os 5 minutos, o jogo deverá ser vencido pela Equipe A por ausência da Equipe B.

Exemplo 4-4: Em uma Competição Oficial FIBA 3X3 , a Equipe A está presente com menos de 3 jogadores na quadra por causa de lesões, desqualificações, etc. **Isso ocorre :**

- a. Antes do início do jogo.
- b. Após o início do jogo Já ter começado.

Interpretação 4-4: A obrigação de se apresentar com o mínimo de 3 jogadores é válida somente para o início do jogo. No caso (a), o jogo Não deverá ser iniciado, enquanto no caso (b), A Equipe “A” poderá continuar o jogo com menos de 3 jogadores. **Após o início de jogo uma Equipe deve sempre estar presente com no mínimo 01 jogador em quadra.**

Exemplo 4-5: Durante o jogo, o A1 deixa o jogo devido a uma lesão. A Equipe “A” pode continuar o jogo com apenas 2 jogadores restantes, caso eles não tenham mais substitutos disponíveis. Assim como a Equipe A jogando está com apenas 2 jogadores, a Equipe B decide, por alguma razão, também jogar com 2 jogadores, enquanto 1 jogador restante fica sentado na cadeira de substituto.

Interpretação 4-5: A Decisão da Equipe B de jogar com 2 jogadores deverá ser permitida. Mesmo se a Equipe B tiver 3 jogadores disponíveis, no mínimo 01 destes jogadores deve estar na quadra de jogo

Exemplo 4-6: Antes do início do jogo, B3 se dirige desrespeitosamente aos árbitros e é sancionada uma falta técnica.

Interpretação 4-6: 1 Lance-Livre para a Equipe A. O jogo será iniciado de acordo com o procedimento do lançamento da moeda. Uma falta técnica antes do início do jogo **RESULTARÁ** sempre em 1 Lance-Livre para a equipe adversária.

Art. 5 Pontuação

- 5.1. Todo arremesso dentro do arco deverá ser concedido 1 ponto
- 5.2. Todo arremesso fora do arco deverá ser concedido 2 pontos
- 5.3. Todo arremesso convertido de Lance-Livre deverá ser concedido 1 ponto

Exemplo 5-1: A3 Efetua um arremesso de cesta de campo na área de 2 pontos. A bola está em seu trajetória ascendente e é legalmente tocada por :

- a. um jogador do ataque
- b. um jogador da defesa

(este que toca) Que está dentro da área de cesta de campo de 1 ponto. A bola então continua seu trajetória e entra na cesta.

Interpretação 5-1: O valor de uma cesta de campo é definida pelo local no chão de onde o arremesso foi feito. Uma cesta de campo efetuada da área de 1 ponto conta 1 ponto, uma esta de campo efetuada da área de 2 pontos conta 2 pontos. Em ambos os casos citados (a.E b.) deverão ser concedidos para a Equipe A os 2 pontos, pois A3 efetuou arremesso de cesta de campo da área de 2 pontos.

Art. 6 Tempo de jogo / Vencedor de um Jogo

6.1. O tempo normal será como se segue: um período de 10 minutos de jogo. O cronômetro de jogo deverá ser parado durante as situações bolas mortas e lances-livres. O cronômetro de jogo deverá ser reiniciado após a troca de bola ser completada (o mais breve possível que a bola estiver nas mãos da equipe atacante)

6.2. No entanto a primeira equipe que marcar 21 pontos ou mais vencerá o jogo se isso ocorrer antes do final do tempo normal de jogo. Esta regra se aplica somente, ao tempo normal de jogo (não em uma possível prorrogação).

6.3. Se a pontuação estiver empatada ao final do jogo, um período extra será jogado. Deverá haver um intervalo de 1 minuto antes do início de um período extra. A primeira equipe que fizer 2 pontos na prorrogação vence o jogo.

6.4. Uma Equipe perderá o jogo por não presença se, no horário marcado para o início do jogo a equipe não estiver presente na quadra de jogo com 3 jogadores prontos para jogar. Em caso desta perda por não presença, a pontuação do jogo é marcada com W – O ou O – W (“W” colocado para o vencedor)

6.5. Uma equipe perderá por desistência se deixar a quadra antes do final do jogo ou todos os jogadores da equipe estiverem lesionados e/ou forem desqualificados. Em caso de uma situação de desistência, a equipe vencedora pode escolher manter a sua pontuação ou ter o jogo ganho por W.O., enquanto a pontuação da equipe perdedora será sempre colocado “O” como padrão.

6.6. Uma Equipe que perder a partida por desistência ou por atitude desonesta será desqualificada da competição.

Nota : Se um cronômetro de jogo não estiver disponível mostrando o tempo de duração e/ou os pontos marcados, para um caso de morte súbita, estes ficam a 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)

Exemplo 6-1: Com a pontuação Equipe A 20 – 20 Equipe B, o jogador A2 Marca 1 ponto. Isto ocorre

a. com 2 minutos restantes no cronômetro de jogo

Interpretação 6-1.1: A Equipe A é a vencedora do jogo. O placar final será : Equipe A 21 – 20 Equipe B.

b. durante o período extra

Interpretação 6-1.2: O jogo deverá continuar. A primeira Equipe que marcar 2 pontos na prorrogação vence o jogo.

Exemplo 6-2: A2 recebe falta durante o ato de arremesso atrás do arco. O arremesso é convertido. Isto ocorre :

a. com 1 min para o final do jogo com o placar Equipe A 20 – 20 Equipe B

Interpretação 6-2.1: A Equipe A é a vencedora do jogo. O placar final será Equipe A 22 – 20 Equipe B. A pontuação 22 é a pontuação máxima possível em um jogo com tempo normal jogado. Lances-Livres e possível posse de bola para esta falta serão desconsiderados

b. durante uma prorrogação com o placar Equipe A 21 – 21 Equipe B

Interpretação 6-2.2: A Equipe A é a vencedora do jogo. O placar final será Equipe A 23 – 21 Equipe B, e esta é a pontuação máxima a ser marcada em um jogo em uma prorrogação. Os Lances-Livres e possível posse de bola para esta falta deverão ser desconsiderados.

Exemplo 6-3: Com o Placar Equipe A 15 – 15 Equipe B, o B4 recebe falta durante o ato de arremesso atrás do arco, pouco antes de soar a campainha do cronômetro de jogo indicando o final do tempo normal de jogo. Esta é a 10ª Falta da Equipe A no jogo. O arremesso é convertido.

Interpretação 6-3: A cesta de campo de B4 é válida. O B4 tentará os 02 Lances-Livres referentes a 10ª falta, pois a Equipe B não tinha alcançado 21 pontos. A Equipe B será a vencedora do jogo e o número de Lances-Livres marcados por B4 determinarão o placar final. A Equipe B perderá a posse de bola, devido ao tempo de jogo ter expirado.

Art. 7 Faltas / Lances-Livres

7.1. Uma equipe estará em uma situação de penalidade após ter cometido 6 faltas. Os jogadores não serão excluídos com o número de faltas pessoais previsto no artigo 15.

7.2. Para Faltas durante o ato de arremesso dentro do arco será concedido 1 Lance-Livres, enquanto para Faltas no ato de arremesso atrás do arco serão concedidos 2 Lances-Livres.

7.3. Faltas durante o ato de arremesso seguidos de uma cesta de campo convertida, será concedido 1 Lance-Livre.

7.4. Para as Faltas de Equipe 7,8 e 9 serão concedidos 2 Lances-Livres. Para a 10ª Falta e as faltas subsequentes desta equipe serão concedidos 2 Lances-Livres mais a posse de bola. Esta Clausula se aplica também para as faltas durante o ato de arremesso e se sobrepõe sobre os itens 7.2 e 7.3

7.5. Para Todas as Faltas Técnicas será concedido 1 Lance-Livre e a posse de bola. Enquanto para as Faltas antidesportivas serão concedidos 2 Lances-Livres e a posse de bola. O jogo deverá continuar com a troca de bola atrás do arco no topo da quadra (check-ball) após uma falta técnica ou falta antidesportiva.

Nota: Nenhum Lance-Livre será concedido em uma Falta de ataque.

Afirmção 1:

Uma falta pessoal é marcada por um contato ilegal com um adversário, quer a bola esteja viva ou morta.

Durante o jogo, cada jogador tem o direito de ocupar uma posição (no cilindro) na quadra de jogo desde que já não esteja ocupada por um jogador adversário. Este princípio protege o espaço sobre chão o qual ele ocupa e o espaço sobre ele quando ele saltar verticalmente dentro deste espaço.

Jogador que NÃO tenha a posse de bola: Um jogador não pode agarrar, empurrar, carregar, topar ou impedir o progresso de um adversário por esticar/estender a mão, o braço o cotovelo, o ombro, o quadril, a perna, o joelho ou o pé.

Jogador com a posse de bola mas NÃO em ato de arremesso : Um jogador não poderá agarrar, empurrar, carregar, topar ou impedir o progresso de um adversário por esticar/estender a mão, o braço o cotovelo, o ombro, o quadril, a perna, o joelho ou o pé, fora do seu cilindro, provocando uma clara perda do controle de bola deste jogador atacante.

Jogador EM ato de arremesso: Assim que o jogador deixar sua posição vertical (cilindro) e um contato de corpo ocorre com o seu adversário que já tinha estabelecido sua própria posição (cilindro), o jogador que deixou sua posição vertical (cilindro) é responsável por este contato.

O princípio de Vantagem ou Desvantagem é aplicado Até Que:

- Um Jogador de Ataque claramente perde seu equilíbrio e/ou perde o controle da bola por causa de um contato excessivo de um jogador de defesa.
- Jogadores de Defesa claramente perdem seu equilíbrio por causa de contato excessivo de um jogador de ataque

Afirmção 2 :

Uma Falta Antidesportiva é sancionada em um jogador por um contato excessivo, duro ou perigoso.

Segurar um adversário que tem o controle de bola deverá er considerada uma Falta Antidesportiva

Afirmção 3:

Um Jogador que claramente exagera ou finge/simula um contato deve receber uma Falta Técnica Imediatamente. Nenhum aviso deve ser dado.

Exemplo 7-1: O jogador A3 recebe um Falta Desqualificante

Interpretação 7-1: Para Faltas Desqualificantes serão concedidos 2 Lances-Livres e a posse de bola. O Jogador A3 deverá ser Desqualificado do Jogo pelos Árbitros, deve deixar a quadra imediatamente e pode ser desqualificado do evento pelo Organizador (Art. 15)

Exemplo 7-2: Com 3.05 no cronômetro de jogo, ambas equipes cometeram 7 faltas. O jogador A4 está driblando a bola fora do arco. O jogador A5 e B5 estão disputando uma posição dentro da cesta. O Árbitro sanciona uma Falta :

a. contra A5 (falta de ataque)

Interpretação 7-2.1: Check-ball para a Equipe B. Nenhum Lance-Livre será concedido após uma falta de ataque. Uma falta de ataque é uma falta pessoal cometida por um jogador da equipe que tem o controle da bola viva ou com direito à bola.

b. contra B5

Interpretação 7-2.2: Os 2 Lances-Livres serão concedidos para o A5 já que a equipe A está em bônus.

Exemplo 7- 3: O jogador B1 está driblando a bola. O Jogador A1 desvia a bola e ambos jogadores começam a correr para alcançar primeiro a bola. Para obter uma vantagem, o B1 empurra o A1 e o Árbitro sanciona uma falta pessoal contra B1. Esta é :

a. A 1ª Falta da Equipe no Jogo.

b. A 7ª Falta da Equipe no Jogo.

c. A 10ª Falta da Equipe

Interpretação 7-3: Após o desvio de A1, a Equipe B Não perdeu a posse de bola. Portanto a Falta de B1 deve ser considerada com Falta de Ataque. Em todos os casos, o jogo deverá continuar com um check-ball para a Equipe A.

Exemplo 7- 4: No início do jogo os Árbitros sancionam uma Falta Antidesportiva contra o jogador B3. Após 2 minutos o B3 retarda de propósito o reinício do jogo e os Oficiais sancionam uma Falta Técnica sobre ele. Próximo do final do Jogo o A3 comete sua 6ª falta e os Árbitros a sancionam:

a. como uma falta normal

Interpretação 7-4.1: B3 pode continuar a jogar. Um jogador não será excluído baseado no número de faltas pessoais.

b. como uma Falta Antidesportiva

Interpretação 7-4.2: o Jogador B3 deverá ser automaticamente Desqualificado por causa da sua 2ª Falta Antidesportiva, e deve deixar a quadra (Art. 15)

c. como uma Falta Técnica

Interpretação 7-4.3: O Jogador B3 pode continuar a jogar. Um jogador Não será automaticamente desqualificado por cometer 02 Faltas Técnicas.

Exemplo 7- 5: O Jogador A4 recebe Falta de B4e enquanto está na tentativa de arremesso de uma cesta de campo. O Arremesso Não e convertido. A Equipe B cometeu 3 Faltas.

Interpretação 7- 5: Será concedido 1 Lance-Livre para A4

Exemplo 7- 6: O Jogador A4 recebe Falta de B4 enquanto estava na tentativa de uma cesta de campo de 2 pontos. O arremesso é convertido. A Equipe B cometeu sua 5ª Falta.

Interpretação 7- 6: os 2 pontos para a Equipe A e 1 Lance-Livre Adicional para o A4.

Exemplo 7- 7: O Jogador A4 recebeu a Falta de B4 enquanto estava na tentativa de uma cesta de campo de 1 ponto. O arremesso não é convertido. A Equipe B tinha cometido 8 faltas.

Interpretação 7- 7: Serão concedidos os 2 Lances-Livres para o A4.

Exemplo 7- 8: O Jogador A4 recebeu falta de B4 enquanto estava na tentativa de uma cesta de campo de 2 pontos. A Equipe B cometeu sua 10º Falta.

Interpretação 7- 8: os 2 pontos para a Equipe A, e 2 Lances-Livres para o A4 e a posse de bola para a Equipe A

Exemplo 7- 9: Simultaneamente ao soar o sinal do cronômetro de jogo indicando o final do tempo normal de jogo, é sancionada uma Falta Antidesportiva de B1 sobre A1. O placar é Equipe A 13 X 15 Equipe B.

a. O A1 perde 01 ou ambos Lances-Livres

Interpretação 7-9.1: O Jogador A1 irá arremessar os 2 Lances-Livres e o jogo terminará, com a Equipe A Não tendo a chance de obter a prorrogação.

b. O Jogador A1 converte ambos Lances-Livres.

Interpretação 7-9.2: O Jogo deverá continuar com a Prorrogação e a bola será concedida para a Equipe A, como resultado da Fala Antidesportiva (neste caso a posse do sorteio da moeda Não será aplicada)

Art. 8 – Como a Bola é Jogada

8.1. Após cada arremesso de cesta de campo bem sucedido ou último lance livre (exceto aqueles 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 tocar ou tentar roubar a bola na área do semi-círculo abaixo da cesta.

8.2. Após cada arremesso de cesta de campo mal sucedido ou último lance livre (exceto aqueles 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, para um local atrás do arco (passando ou driblando)

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

8.4. 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.

8.5. O jogador é considerado como "atrás do arco" quando nenhum de seus pés encontra-se dentro e nem pisando no arco.

8.6. No caso de uma situação de bola presa, a posse de bola deve ser concedida à equipe de defesa.

Afirmação 1:

Um Jogador que recebe a bola enquanto está com ambos os pés no chão :

- O momento em que 01 dos pés é levantado, o outro pé se torna o Pé de Pivô**
- Para iniciar um Drible, o Pé de Pivô Não pode ser levantado antes que a bola tenha saído de sua (s) mão(s).**
- A Bola é considerada livre/lançada quando não estiver mais em nenhuma mão(s) do jogador**

Um Jogador que recebe uma bola enquanto ele está em progresso ou após a conclusão de um drible , ele pode dar 02 passos após pegar a bola ao parar, passando ou arremessando a bola.

O jogador que recebe a bola enquanto estiver correndo "deverá ter" a bola para iniciar seu drible antes do seu segundo passo.

Afirmação 2:

Após uma cesta convertida todas as ações com a intenção de retardar o jogo deverão ser conduzidas com um aviso por parte do Oficial. Em qualquer tentativa subsequente de retardar o jogo por uma Equipe que já tenha sido avisada deverá ser sancionada uma Falta Técnica.

Exemplo 8-1: Após A2 converter uma cesta de campo o jogador B3 pega a bola para reiniciar o jogo. Então o A2 dentro do semi-círculo começa a fazer uma clara posição de defesa contra B3.

a. A Equipe A não tinha recebido nenhum aviso por retardar o jogo antes desta ação.

Interpretação 8-1.1: O Oficial dará um aviso oficial para a Equipe A pela interferência após uma cesta convertida.

b. A Equipe A já tinha recebido um aviso por retardar o jogo antes desta ação.

Interpretação 8-1.2: A Equipe A será imediatamente sancionada com uma Falta Técnica pela interferência após uma cesta convertida.

Exemplo 8 – 2: Após uma cesta de campo convertida, o B3 tenta pegar a bola para reiniciar o jogo. A2 dentro do semi-circulo começa a impedir B3 de pegar a bola sem cometer falta em B3.

a. A Equipe A não tinha recebido nenhum aviso por retardar o jogo antes desta ação

Interpretação 8-2.1: O Oficial dará um aviso oficial para a Equipe A por retardar o jogo.

b. A Equipe A já tinha recebido um aviso por retardar o jogo antes desta ação.

Interpretação 8-1.2: A Equipe A será imediatamente sancionada com uma Falta Técnica por retardar o jogo.

Exemplo 8-3: Após uma cesta de campo convertida por B2, a Equipe A Não pega imediatamente a bola.

a. A Equipe A não tinha recebido nenhum aviso por retardar o jogo antes desta ação

Interpretação 8-3.1: Os Oficiais deverão parar o jogo ara evitar esta protelação E dar um aviso oficial para a Equipe A. E Check-Ball para a Equipe A.

b. A Equipe A já tinha recebido um aviso por retardar o jogo antes desta ação.

Interpretação 8-3.2: A Equipe A deverá ser imediatamente sancionada com uma Falta Técnica.

Exemplo 8-4: Após uma cesta de campo convertida de A1, o B3 toca a bola com sua perna e a bola sai pela linha de fundo.

a. O B3 toca acidentalmente

Interpretação 8-4.1: Check-Ball para a Equipe B

b. O B3 toca de propósito para acontecer isso

Interpretação 8-4.2: Se a Equipe B não tiver recebido ainda um aviso por retardar o jogo, os Oficiais deverão dar um aviso para a Equipe B e o jogo deverá continuar com um Check-Ball para a Equipe B.

Uma Falta Técnica deverá ser sancionada para a Equipe B se ela já tiver sido avisada por retardar o jogo.

Exemplo 8-5: Após uma cesta de campo convertida de B2, o jogador A1 pega a bola e ENTÃO:

a. Toca a linha de fundo com um pé

Interpretação 8-5.1: Violação de linha limítrofes, Check-Ball para a Equipe B

b. Dá 3 passos antes de começar o drible.

Interpretação 8-5.2: Violação de andar, Check-Ball para a Equipe B.

Exemplo 8-6: Após uma cesta de campo convertida de A1, o jogador B2 passa a bola para B3 dentro do arco. O B3 tenta uma cesta de campo.

Interpretação 8-6: O mais rápido possível, assim que a bola deixar as mãos do B3, os árbitros deverão sancionar a violação de “Bola Não Limpa”.

Exemplo 8-7: Após um arremesso não convertido de B2, o A3 pega o rebote da bola e dribla por 8 segundos dentro do arco. Antes que a bola se torne limpa, A3 recebe uma falta de B1.

Interpretação 8-7: A falta será contada, pois a Equipe A tem o direito de tornar a bola limpa até o último momento do período do relógio de arremesso.

Exemplo 8-8: O arremesso de B1 é bloqueado por A1. O A2 então recupera a bola e vai para a cesta SEM ter tornado limpa a bola. Imediatamente após a bola deixar as mãos de A2 para um “arremesso”, A2 sofre uma falta de B3. O Arremesso é válido

Interpretação 8-8: “Violação de Bola Não Limpa” e Check-Ball para a Equipe B. A cesta Não será válida pois a Equipe A NÃO tinha o direito de tentar uma cesta de campo sem ter previamente tornado limpa a bola. A falta da equipe de defesa deve ser desconsiderada, exceto se for sancionada uma Falta Antidesportiva ou Falta Desqualificante.

Exemplo 8-9: Em uma tentativa de tornar a bola limpa, A1 está driblando a bola com um de seus pés fora do arco. Então ele levanta o outro pé do chão.

Interpretação 8-9: A bola é tornada limpa, porque nenhum dos seus pés está dentro e nem toca dentro do arco

Exemplo 8-10: Durante o Check-ball no topo da quadra entre A3 e B2, o jogador de defesa A3 lança a bola fora do alcance do adversário.

a. Esta é a primeira vez no jogo.

Interpretação 8-10.1: O árbitro dará um aviso oficial para a Equipe A. O jogador de ataque deve receber a bola atrás do arco. O jogador da defesa tem entregar ou devolver a bola para seu adversário com um passe normal de Basketball.

b. Esta é a segunda vez no jogo.

Interpretação 8-10.2: A Equipe A será imediatamente sancionada com uma Falta Técnica.

Exemplo 8-11: Durante o check-ball, o jogador de defesa A2 se posiciona muito perto de se adversário B3.

Interpretação 8-11: O Árbitro Não deverá permitir reiniciar o jogo até que haja uma distância razoável (aprox.. 1 metro) entre os 2 jogadores.

Exemplo 8-12: A2 está driblando a bola. De repente, B3 desvia a bola e ambos jogadores começam a correr para pegar a bola. Então A2 e B3 colocam suas mãos sobre a bola. O oficial sanciona a bola presa.

Interpretação 8-12: A bola será concedida para a Equipe de Defesa, neste caso a Equipe B.

Exemplo 8-13: O jogador B1 faz uma tentativa de arremesso de cesta de campo. Após a bola tocar o aro, B2 e A3, saltando no rebote, caem sobre a quadra com ambos os pés deles tendo suas mãos firmemente sobre a bola. O árbitro sanciona uma bola presa.

Interpretação 8-13: A bola deverá ser concedida para a Equipe A, pois a Equipe B tinha a última posse de bola. A Equipe que Não tinha a última posse de bola é considerada a equipe de defesa.

Exemplo 8 – 14: Enquanto Equipe A Tem a posse da bola, o jogo é parado pelo árbitro por causa de

a. A superfície da quadra se abrindo

Interpretação 8-14-1: O jogo deverá continuar com um check-ball para a Equipe A e o tempo real restante no relógio de arremesso.

b. O Jogador A2 sofre uma lesão qe requer uma atenção imediata.

Interpretação 8-14-2: O jogo deverá continuar com um check-ball para a Equipe A e o tempo real restante no relógio de 12 segundos.

c. O Jogador B2 sofre uma lesão que requer uma imediata

Interpretação 8-14-3: O jogo deverá continuar com um check-ball para a Equipe A e um novo período de 12 segundos

Art. 9 Protelação

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

9.2. Se a quadra for equipada com um relógio de arremesso, uma equipe deve tentar um arremesso dentro de 12 segundos. A contagem do relógio de arremesso 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 de cesta de campo bem sucedido, abaixo da cesta).

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

Nota: 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.

Exemplo 9-1: Após a bola ter sido “limpa”, o Jogador A1 está driblando dentro do arco, próximo à linha dos 2 pontos, com as costas para a cesta por 5 segundos.

Interpretação 9-1: Violação de Protelação. Check-Ball para a Equipe B.

Exemplo 9-2: O Jogador A1, está segurando a bola fora do arco, passa a bola para A2 que está próximo da cesta. O A2 dribla a bola por 3 segundos dentro da área restritiva.

Interpretação 9-2: Violação de 3 segundos. Check-Ball para a Equipe B

Art. 10 Substituições

Substituições podem ser feitas por Qualquer Equipe quando a bola se tornar morta, antes do check-ball ou lance-livre. O substituto pode entrar no jogo após seu companheiro de Equipe pisar fora da quadra e estabelecer um contato físico com ele.

Substituições podem somente ocorrer atrás da linha final no lado oposto da cesta e as substituições não necessitam de nenhuma ação dos árbitros ou dos Oficiais de mesa.

Exemplo 10-1: Após uma cesta de campo de convertida de A2, o jogador B4 substitui B1 enquanto o cronômetro de jogo está em funcionamento.

Interpretação 10-1: o Jogador B1 não pode ser permitida. Após uma cesta, a bola não se torna morta e está disponível para a Equipe que não pontuou. A Equipe B deverá ser imediatamente penalizada com uma Falta Técnica.

Exemplo 10-2: Para o Jogador A2 são concedidos 2 Lances-Livres. O Jogador B4 substitui B1 entre o 1º e o 2º Lance-Livre, antes que a bola seja entregue para o Jogador A2 para o 2º Lance-Livre.

Interpretação 10-2: A substituição de B1 será concedida desde que a bola esteja morta.

Art. 11 Tempos Debitados

11.1. Um pedido de tempo é concedido à cada equipe. Qualquer Jogador pode pedir o tempo em uma situação de bola morta.

11.2. No caso de produção de TV, o organizador pode decidir por inserir 2 tempos de TV que vão ocorrer respectivamente na primeira bola morta após o placar mostrar 6:59 e 3:59 em todos os jogos.

11.3. Todos os tempos debitados tem duração de 30 segundos

Nota: Os tempos debitados e substituições só podem ser pedidos em situações de bola morta e não podem ser pedidos quando a bola estiver viva de acordo com o artigo 8.1

Exemplo 11-1: Após uma cesta de campo convertida **na prorrogação** o Jogador B1 solicita um tempo debitado.

Interpretação 11-1: O pedido de B1 Não pode ser concedido. Após uma cesta de campo, a bola não se torna morta e ela está disponível para a equipe pontuar. Assim, nenhum tempo debitado pode ser concedido à Equipe B, exceto quando a bola se tornar morta e o jogo for prosseguir com um check-ball.

Se a Equipe B Não tiver usado seu tempo debitado durante o tempo normal de jogo, o pedido pode concedido na primeira bola morta

***Se as Equipes Não tiverem usado seu tempo debitado durante o tempo normal de jogo, o pedido pode concedido na prorrogação.**

Art. 12 Procedimentos para protesto

Caso uma equipe entenda ter sido prejudicada pela decisão de um oficial ou por algum evento que tenha acontecido durante um jogo, deverá cumprir o seguinte procedimento:

1 - Um jogador da equipe que se sinta prejudicada, deverá assinar a súmula imediatamente após o final da partida, antes que o Árbitro a assine.

2 – Dentro de 30 minutos, a equipe deverá apresentar por escrito uma explicação da situação, bem como depositar \$200 dólares para o Diretor de Esportes do Evento. Caso o protesto seja aceito, o depósito será devolvido.

3 – Materiais de vídeo podem somente ser usados para decidir se :

- Um arremesso de cesta de campo no final do jogo foi efetuado ainda durante o tempo de jogo
- E/OU Para elucidar o valor de um arremesso de cesta de campo convertido(1 ou 2 pontos).

Afirmação 1:

Somente o vídeo oficial do jogo, produzido pelo Organizador Oficial do Evento deverá ser considerado no caso de procedimento de protesto.

Art. 13 Classificação das Equipes

Art. 14 Regras de chaveamento

Art. 15 Desqualificação:

- Um Jogador que cometer 2 Faltas Antidesportivas (Não e aplica à 2 Faltas Técnicas) será Desqualificado do Jogo pelos Árbitros

*Escrever atrás da Súmula o motivo

- E pode ser Desqualificado do Evento pelo Organizador
- Independente disso, o Organizador Desqualificará o Jogador(es) envolvidos em episódios de atos de violência, verbal o agressão física, interferência desonesta no resultado do jogo, 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 do Evento a Equipe Completa, dependendo da contribuição dos outros membros da equipe (também por meio de não ação/passividade) em relação ao comportamento mencionado anteriormente.

O direito da FIBA de impor sanções disciplinares através do regulamento do Evento (sob o marco regulatório do evento), os Termos e Condições do 3x3planet.com e o Regulamento Interno da FIBA não são afetados por nenhuma desqualificação sob este Artigo 15.

Exemplo 15-1: Com 9.38 no cronômetro de jogo o Jogador A1 e B1 se empurram e um dos árbitros sanciona Falta Dupla Antidesportiva contra eles. Com 0:25 no cronômetro de jogo, o A1 comete falta sobre B2 causando um contato excessivo. A1 recebe uma Falta Antidesportiva dos Árbitros.

Interpretação 15-1: A1 será Desqualificado por ter cometido 2 Faltas Antidesportivas. Ele deve deixar imediatamente a quadra e Pode ser Desqualificado do evento pelo Organizador.

Exemplo 15-2: Com 9.15 no cronômetro de jogo, o Jogador A1 retarda de propósito a continuação do jogo após uma cesta convertida. Por causa da Equipe A já ter sido avisada/advertida pelo mesmo motivo, os Árbitros sancionam uma Falta Técnica para a Equipe A. Com 0:25 no cronômetro de jogo, o Jogador A3 se dirige desrespeitosamente aos Árbitros e é sancionada uma Falta Técnica

Interpretação 15-2: O Jogador A3 Não será Desqualificado por 02 Faltas Técnicas. As 02 Faltas Técnicas devem ser sancionadas contra a Equipe A contam como faltas coletivas (da Equipe) no jogo.

Art. 16 - Adaptações para categoria SUB12

As seguintes adaptações das regras são recomendadas para categorias sub 12:

1. Na medida do possível, a cesta pode ser abaixada para 2,60m.
2. O primeiro time a pontuar na prorrogação ganha o jogo.
3. Nenhum relógio para arremesso é usado; se um time não estiver atacando a cesta suficientemente, o árbitro pode dar à ele um aviso contando os últimos 5 segundos.
4. Situações de penalidade não se aplicam; assim faltas são seguidas por check-ball. Exceto aquelas no ato do arremesso, faltas técnicas e faltas antidesportivas.
5. Tempos Debitados não são concedidos.

Nota: A flexibilidade oferecida pela "Nota" do Art 6 pode ser aplicada como considerado conveniente.

***Tradução para o português do original em inglês. Em caso de alguma discrepância, o original prevalecerá.