



Regras Oficiais do Jogo 3x3 **Janeiro 2018**

Art. 1 Quadra e Bola

1.1. O jogo será jogado em uma quadra de basquetebol com 01 cesta. Uma quadra regular de 3x3 tem a superfície de 15m (largura) e 11m (cumprimento). A quadra deverá ter uma área restritiva de tamanho normal, incluindo uma linha de lance livre (5,80m), uma linha de 2 pontos (6,75) e uma área de “semi-círculo”, embaixo da cesta. Uma meia quadra de Basketball tradicional pode ser usada.

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

Notas :

1. Nos níveis de base, os jogos de 3x3 podem ser jogados em qualquer lugar. As marcações da Quadra, se houver, deverão ser adaptadas no espaço disponível, entretanto, as Competições Oficiais FIBA 3X3 devem cumprir totalmente as especificações acima incluindo os protetores acolchoados da tabela com o relógio de arremesso integrado no estofamento destes protetores.

2. Competições Oficiais FIBA São: Torneios Olímpicos, Copas do Mundo 3x3 (incluindo Sub23 e Sub18), Copas Regionais (incluindo Sub18) e o World Tour 3x3.

Art. 2 Equipes

Cada equipe deverá consistir em 04 jogadores (03 jogadores em quadra e 1 substituto).

Nota: Não será permitido técnico na quadra de jogo e/ou nenhuma orientação remota da arquibancada

Art. 3 Oficiais do Jogo

Os oficiais de jogo deverão consistir de 02 árbitros e 03 oficiais de mesa

Nota: O Artigo 3 Não se aplica à eventos de base

Art. 4 Início do Jogo

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

4.2. O lançamento da moeda determinará qual equipe obtém 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 eventual prorrogação.



4.3. O jogo deve começar com 03 jogadores de cada equipe em quadra.

Nota: artigos 4.3 não deverá ser obrigatório para eventos de base.

Art. 5 Pontuação

5.1. A todo arremesso dentro do arco (área de cesta de campo de 1 ponto) deverá ser concedido 1 ponto

5.2. A todo arremesso atrás do arco (área de cesta de campo de 2 pontos) deverão ser concedidos 2 pontos

5.3. A todo arremesso de lance-livre convertido deverá ser concedido 1 ponto

Art. 6 Tempo de jogo / Vencedor de um Jogo

6.1. O tempo normal de jogo será 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 rápido possível assim que a bola estiver nas mãos da equipe atacante)

6.2. Entretanto 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 de “morte súbita” se aplica somente, no 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 da prorrogação começar. A primeira equipe que fizer 2 pontos na prorrogação vence o jogo.

6.4. Uma Equipe perderá o jogo por ausência se, no horário marcado para o início do jogo a equipe não estiver presente na quadra pronta para jogar.

Em caso desta perda por ausência, a pontuação do jogo é marcada com W – 0 ou 0 – W (sendo “W” colocado para o vencedor)

6.5. Uma equipe perderá o jogo 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 como está, ou ter o jogo ganho por W.0, enquanto a pontuação da equipe perdedora será colocada “0” em qualquer destes casos.

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



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

Art. 7 Faltas / Lances-Livres

7.1. Uma equipe estará em uma situação de penalidade após ter cometido 6 faltas.

Os jogadores não são excluídos com o número de faltas pessoais, sujeito ao artigo 16.

7.2. Se um arremesso de cesta de campo não for convertido, nas 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. Se um arremesso de cesta de campo for convertido, a cesta será válida e será concedido 1 Lance-Livre adicional para o arremessador.

7.4. Para as Faltas de Equipe 7^a, 8^a e 9^a serão sempre concedidos 2 Lances-Livres. Na 10^a Falta e todas as faltas subsequentes da equipe serão concedidos 2 Lances-Livres e 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. Para Todas as Faltas Antidesportivas serão concedidos 2 Lances-Livres e a posse de bola. Após uma Falta Técnica ou Falta Antidesportiva, o jogo deverá continuar com a troca de bola atrás do arco na parte superior da quadra (Check-ball).

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

Art. 8 Como a Bola é Jogada

8.1. Após cada cesta de campo convertida ou último lance livre (exceto aqueles seguidos por posse de bola):

- Um jogador da equipe que não pontuou reiniciará o jogo driblando ou passando a bola de dentro da quadra diretamente embaixo 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” embaixo da cesta.



8.2. Após cada arremesso de cesta de campo não convertida ou último lance livre (exceto aqueles seguidos por posse de bola):

- Se a equipe de ataque ganha o rebote da bola, pode continuar a tentativa de pontuar, sem ter que voltar a bola à 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 de defesa 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 deverá começar com um "Check-ball", por exemplo a troca de bola (entre o jogador de defesa e o de ataque) atrás do arco na parte superior da quadra.

8.5. Um jogador é considerado como estando "atrás do arco" quando nenhum de seus pés está dentro ou sobre a linha do arco

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

Art. 9 Protelação

9.1. Protelar ou deixar de jogar ativamente (ex.: não tentar pontuar) será uma 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 deverá começar assim que a bola estiver nas mãos do jogador de ataque (após a troca com o jogador de defesa ou depois de uma cesta de campo convertida, embaixo da cesta).

9.3. É uma violação, se após a bola ter sido "limpa" para jogo, um jogador de ataque estiver driblando 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 tentando suficientemente, atacar para cesta, o árbitro deverá dar um aviso para a equipe atacante contando os últimos 5 segundos.

Art. 10 Substituições

É permitido uma substituição à qualquer equipe, quando a bola se tornar morta e antes do Check-ball ou do Lance-Livre. O substituto pode entrar no jogo após seu companheiro de equipe pisar fora da quadra e estabelecer um contato físico com ele.

As 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.



Art. 11 Tempos Debitados

11.1. Para cada equipe é concedido 01 tempo debitado. Qualquer jogador ou substituto pode solicitar o tempo debitado em uma situação de bola morta.

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

11.3. Todos os tempos debitados tem duração de 30 segundos

Nota: Os tempos debitados e substituições só podem ser sancionados em situações de bola morta e não podem ser sancionados quando a bola estiver viva (Art. 8.1).

Art. 12 Uso do Material de Vídeo

12.1. Desde de que esteja disponível, o Sistema de Repetição Instantânea (“SRI”– Instant Replay”) pode ser usado pelo árbitro durante um jogo para rever:

1. O placar ou qualquer mau funcionamento do cronômetro de jogo ou do relógio de arremesso em qualquer momento durante o jogo.
2. Se um último arremesso de cesta de campo ao final do jogo foi efetuado durante o tempo de jogo, e/ou se um arremesso de cesta de campo conta 1 ou 2 pontos.
3. Nos últimos 30 segundos do tempo normal de jogo ou na prorrogação, qualquer situação que possa estar sujeita à uma solicitação de “Desafio” (“Challenge”)
4. Uma solicitação de Desafio (“Challenge”) por equipe.

12.2. No caso de procedimento de protesto (Art. 13) os materiais do vídeo oficial podem ser utilizados somente para decidir se o último arremesso de cesta de campo no final do jogo foi efetuado durante o tempo normal de jogo e/ou se um arremesso de cesta de campo conta 1 ou 2 pontos.

Nota: Um pedido de Desafio (“Challenge”) será possível somente em Jogos Olímpicos, Copa do Mundo (somente na Categoria Open) e World Tour, bem como se previsto no respectivo regulamento da competição e sujeito a disponibilidade do SRI (IRS).

Art. 13 Procedimentos para protesto

Caso uma equipe entenda ter seus interesses prejudicados negativamente por uma decisão de um oficial ou por algum acontecimento que tenha ocorrido durante um jogo, deve proceder da seguinte maneira:



1. Um jogador da equipe deverá assinar a súmula imediatamente ao final da partida e antes que o árbitro a assine.
2. Dentro de 30 minutos, a equipe deverá apresentar por escrito as explicações do caso, assim como fazer um depósito de segurança no valor de US\$200,00 (duzentos dólares), para o Diretor de Esportes do Evento. Se o protesto for aceito, então o depósito de segurança será devolvido.

Art. 14 Classificação das Equipes

Tanto na classificação dentro dos grupos quanto na classificação geral das competições (diferente da classificação em Circuitos), as seguintes regras deverão ser aplicadas.

Se equipes que alcançaram a mesma fase na competição estiverem empatadas, os critérios para o desempate deverão ser aplicados na seguinte ordem:

1. Maior número de vitórias (ou percentual de vitórias no caso de número diferente de jogos numa comparação entre grupos);
2. Confronto Direto (somente levando em conta vitória/derrota e se aplica somente dentro de um grupo);
3. Maior média de pontuação (sem considerar os placares de vitórias por ausências- Wx0)

Se equipes ainda estiverem empatadas após esses três critérios, a(s) equipe(s) com o melhor ranqueamento vence(m) o desempate.

A classificação em Circuitos (onde circuito é definido como uma série de torneios conectados) será calculada pelo denominador dos circuitos, por ex.: no caso de jogadores (se jogadores podem criar novas equipes em cada torneio) ou de equipes (se jogadores só podem jogar por uma equipe no circuito inteiro). Os critérios para classificações de Circuitos são os seguintes:

- i. Classificação no evento final ou anterior a ele, sendo efetivamente classificado para a final do Circuito;
- ii. Pontos da classificação do Circuito, acumulados para classificação final em cada etapa do Circuito;
- iii. Maior número de vitórias acumuladas no Circuito (ou percentual de vitórias no caso de número diferente de jogos)



v. Maior média de pontuação durante e o Circuito (sem considerar os placares de vitórias por ausências -Wx0-)

v. Chaveamento para fins de desempate será um chaveamento de Circuito feito simultaneamente com chaveamento específico de cada evento.

Nota: Chaveamentos de Circuito são feitos com todas as equipes participantes em um Circuito, independente se eles jogarão ou não no próximo evento.

Art. 15 Regras de Chaveamento

As equipes são divididas em grupos de acordo com os pontos de ranking da equipe (soma dos pontos de ranking individuais dos três melhores jogadores da equipe antes da competição). No caso de equipes terem o mesmo número de pontos, o chaveamento será determinado aleatoriamente antes do início da competição.

Nota: Em competições de seleções nacionais, o chaveamento será feito baseado no Ranking 3x3 de Confederações Nacionais.

Art. 16 Desqualificação:

Um Jogador que cometer 2 Faltas Antidesportivas (Não se aplica para 2 Faltas Técnicas) será Desqualificado do Jogo e além disso pode ser desqualificado do evento pelo organizador. Independente disso, o organizador desqualificará o(s) jogador(es) envolvidos em atos de violência, de agressão física ou verbal, interferência desonesta em resultados de jogos, 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 a equipe completa do evento, dependendo da contribuição dos outros membros da equipe (também pela sua passividade) em relação ao comportamento mencionado acima.

O direito da FIBA de impor sanções disciplinares através do regulamento do evento, os Termos e Condições do play.fiba3x3.com, e o Regulamento Interno da FIBA, se mantém inalterados por qualquer desqualificação sob este Art. 16.

Art. 17 Adaptações para categorias SUB12

As seguintes adaptações das regras são recomendadas para as categorias Sub12:



1. Na medida do possível, a cesta pode ser abaixada para 2,60m.
2. A primeira equipe a pontuar na prorrogação vence
3. Quando o relógio de arremesso não é utilizado; se uma equipe não estiver tentando suficientemente, atacar para a cesta, o árbitro deverá dar-lhes um aviso na contagem dos últimos 5 segundos.
4. Situações de penalidade não são aplicáveis. Todas as 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 aplicadas como se considerar conveniente.

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

***** Tradução feita por Luciane Del Grande de Castro – FIBA 3x3 Licensed Referee e Tradutora**

