REGRAS DO BASQUETE 3X3 - FIBA

Nota: este é um compilado das Regras FIBA aplicadas no Circuito DF de Basquete 3x3. O conteúdo integral, assim como sua interpretação e exemplos estão em: https://www.cbb.com.br/wp-content/uploads/CBB-FIBA-3x3-Regras-e-Interpretacoes-2020.pdf.

1 - Quadra e Bola

1.1 - O jogo será jogado em uma quadra de jogo de 3x3 com uma cesta. Uma quadra regular de 3x3 tem 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 "semicírculo", embaixo da cesta. Uma meia quadra de basquetebol tradicional pode ser usada.

1.2 - Uma bola de 3x3 deverá ser usada em todas as categorias.

2 - Equipes

2.1 - Cada equipe deverá ter 04 jogadores (03 em quadra e 1 substituto). Nota: Não será permitido técnico na quadra de jogo, incluindo as cadeiras de substitutos, e ele também não poderá orientar sua equipe durante o andamento da partida.

3 - Oficiais do Jogo

3.1 - O jogo deverá ser conduzido por 02 árbitros(as), 03 oficiais de mesa e 01 supervisor(a) da competição, se houver. Nota: Este artigo não se aplica a eventos de base.

4 - Início do Jogo

4.1 - Ambas as equipes deverão fazer o aquecimento simultaneamente antes do jogo. O lançamento da moeda determinará qual equipe obtém a primeira posse de bola.

4.2 - A equipe que vencer o lançamento 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 não pode começar se uma das equipes não estiver na quadra de jogo com 03 jogadores(as) prontos(as) para jogar. Este artigo não é obrigatório em eventos de base.

5 – Pontuação

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

REGRAS DO BASQUETE 3X3 - FIBA

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.

6 - Tempo de Jogo/Vencedor de um Jogo

6.1 - O tempo normal de jogo será um período de 10 minutos. O cronômetro de jogo deverá ser parado durante as situações de bola morta e lances livres. O cronômetro de jogo deverá ser reiniciado quando:

• Durante um *check ball*, a bola está à disposição do(a) jogador(a) de ataque após o *check ball* ter sido completado;
• Após o último arremesso de lance livre convertido, a próxima equipe de ataque está com a posse de bola;
• Após o último arremesso de lance livre não convertido a bola continua viva, a bola toca ou é tocada por qualquer jogador(a) na quadra de jogo.

6.2 - A primeira equipe que marcar 21 pontos ou mais vencerá, 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 tempo normal de jogo, um período extra será jogado. Deverá haver um intervalo de 1 minuto antes de a 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 com 03 jogadores(as) prontos(as) para jogar. No caso desta perda por ausência, a pontuação do jogo é marcada com W-O ou O-W (sendo “W” colocado para o vencedor). Para a equipe vencedora este resultado do jogo não será considerado quando for calcular sua média de pontos (*average score*), enquanto para a equipe perdedora o resultado do jogo deverá ser considerado “0” (zero) pontos quando for calcular sua média de pontos (*average score*). Uma equipe será desqualificada da competição após sua segunda ausência ou no caso de não comparecimento em quadra.

REGRAS DO BASQUETE 3X3 - FIBA

6.5 - Uma equipe perderá por desistência se deixar a quadra antes do final do jogo ou todos(as) os(as) jogadores(as) da equipe estiverem lesionados(as) e/ou forem desqualificados(as). 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-O, enquanto a pontuação da equipe desistente será “0” (zero) em qualquer destes casos. No caso de uma desistência onde a equipe vencedora escolhe ter a vitória por W-O, o resultado deste jogo não será considerado quando for calculada a média de pontos (*average score*) desta equipe.

6.6. Uma equipe que perder a partida por desistência ou uma ausência desonesta será desqualificada da competição.

7 - Faltas/Lances Livres

7.1 - Uma equipe estará em uma situação de penalidade após ter cometido 6 faltas. Os(as) jogadores(as) não são excluídos com base no número de faltas pessoais, sendo sujeitos ao Artigo 16.

7.2 - Se a falta é cometida sobre um(a) jogador(a) que está no ato de arremesso, será concedido a este(a) jogador(a) um número de lances livres da seguinte forma:

• Se o arremesso de cesta de campo efetuado for convertido, a cesta será marcada, e terá 1 lance livre como adicional. Serão concedidos 2 lances livres se for a sétima falta da equipe;
• Se o arremesso de cesta efetuado dentro do arco não for convertido, terá 1 lance livre. Serão concedidos 2 lances livres se for a sétima falta da equipe;
• Se o arremesso de cesta efetuado atrás do arco não for convertido, terá 2 lances livres.

7.3 - Faltas antidesportivas e faltas desqualificantes são contadas como 2 faltas para a equipe. A primeira falta antidesportiva de um jogador será penalizada com 2 lances livres, mas o time beneficiado não terá posse de bola. Todas as faltas desqualificantes - incluindo a segunda falta antidesportiva de um(a) jogador(a) - serão penalizadas com 2 lances livres e perda da posse de bola.

7.4 - As 7ª, 8ª e 9ª faltas de equipe serão penalizadas com 2 lances livres. A 10ª falta e todas as faltas subsequentes da equipe serão penalizadas com 2 lances livres e perda da posse de bola. Este Artigo se aplica também para as faltas antidesportivas e para as faltas durante o ato de arremesso e se sobrepõe aos Artigos 7.2, 7.3, mas não se aplica em caso de faltas técnicas.

7.5. Todas as faltas técnicas serão sempre penalizadas com 1 lance livre. O lance livre deverá ser administrado imediatamente. Após 1 lance livre, o *check ball* deverá ser administrado pela equipe que tinha o controle da bola ou que teria direito à bola quando a falta técnica foi sancionada. O jogo deverá ser reiniciado da seguinte forma:

• Se a falta técnica foi cometida por um(a) jogador(a) defensivo(a), então o relógio de arremesso será restabelecido com 12 segundos;
• Se a falta técnica foi cometida pela equipe atacante, o relógio de arremesso para esta equipe continuará com o tempo em que foi parado. Nota: nenhum lance livre será concedido em uma falta de ataque.

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(a) jogador(a) da equipe que não pontuou deve prosseguir 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;
• O(a) jogador(a) de defesa não poderá tocar ou tentar roubar a bola na área do “semicírculo” 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 um(a) jogador(a) de ataque ganha o rebote da bola, pode continuar a tentativa de pontuar, sem ter que voltar a bola para atrás do arco;
• Se um(a) jogador(a) de defesa ganha o rebote, deve voltar a bola, para 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 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(a) jogador(a) de defesa e o(a) de ataque - atrás do arco na parte superior da quadra.

REGRAS DO BASQUETE 3X3 - FIBA

8.5 - Um(a) jogador(a) é considerado(a) 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, o jogo deverá ser reiniciado com *check ball* para a última equipe de defesa. O relógio de arremesso deve ser restabelecido para 12 segundos.

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 de cesta de campo dentro de 12 segundos. A contagem do relógio de arremesso deverá começar assim que a bola estiver nas mãos do(a) jogador(a) de ataque - após a troca de bola com o(a) jogador(a) de defesa ou depois de uma cesta de campo convertida, embaixo da cesta.

9.3 - Um(a) jogador(a) de ataque, após a bola ter sido limpa, não poderá segurar e/ou driblar a bola dentro do arco de costas ou de lado para a cesta por mais de 5 segundos consecutivos. Nota: se a quadra não estiver equipada com um relógio de arremesso e uma equipe não estiver tentando suficientemente atacar para cesta, os(as) árbitros(as) devem dar nestes últimos 5 segundos um aviso para a equipe atacante sobre o tempo restante, contando-os em voz alta e sinalizando-os com o braço estendido.

10 - Substituições

10.1 - Ambas as equipes têm o direito de solicitar uma substituição quando a bola se tornar morta e antes do *check ball* ou do lance livre. O(a) substituto(a) pode entrar no jogo sem qualquer aviso prévio para os(as) árbitros(as) ou oficiais de mesa, enquanto a bola está morta e o cronômetro de jogo está parado. As substituições podem somente ocorrer atrás da linha final, no lado oposto da cesta, e não necessitam de nenhuma ação dos(as) árbitros(as) ou dos oficiais de mesa.

11 - Tempos Debitados

11.1 - Para cada equipe é concedido 01 tempo debitado. Qualquer jogador(a) ou substituto(a) pode solicitar o tempo debitado quando a bola se torna morta e antes do *check ball* ou do lance livre.

11.2 - Além dos tempos debitados das equipes, em Competições Oficiais FIBA 3x3 ou se assim decidido pelo(a) organizador(a), 02 tempos debitados adicionais deverão ser concedidos 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 devem durar 30 segundos.

12 - Uso do Material de Vídeo

12.1 - Os(as) árbitros(as) estão autorizados(as) a usar, se disponível e aprovado pelo(a) supervisor(a) competição, caso haja, um Sistema de Repetição Simultânea (*IRS - Instant Replay*), antes de assinarem a súmula, para decidir sobre:

• O placar ou qualquer mau funcionamento do cronômetro de jogo ou do relógio de arremesso, em qualquer momento durante o jogo;
• Se um último arremesso de cesta de campo ao final do tempo normal de jogo foi efetuado durante o tempo de jogo e/ou se um arremesso de cesta de campo conta 1 ou 2 pontos;
• Nos últimos 30 segundos do tempo normal de jogo ou na prorrogação, em qualquer situação;
• Para identificar o envolvimento dos membros das equipes durante algum ato de violência;
• Uma solicitação de desafio ("*Challenge*") por uma equipe, conforme as disposições aplicáveis das Regras Oficiais de Basquete 3x3. 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 nos respectivos regulamentos das competições e sujeito a disponibilidade do SRI (IRS).

13 - Procedimentos para Protesto

13.1 - Uma equipe pode registrar um protesto se seus interesses foram afetados adversamente por:

• Um erro do apontador, do cronometrista ou do operador do relógio de arremesso;
• Uma decisão sobre: ausência, cancelar, retardar/postergar, não reiniciar ou não jogar o jogo;
• Uma violação das regras aplicáveis.

13.2 - No caso de protesto de uma equipe, somente o vídeo oficial e materiais oficiais podem ser usados para se tomar uma decisão.

13.3 - Para ser admissível, um protesto deve cumprir o seguinte procedimento:

• Um(a) jogador(a) da equipe deverá assinar a súmula imediatamente ao final do jogo e fornecer por escrito uma explicação das razões do protesto, no verso da súmula, e antes que os árbitros a tenham assinado;
• Uma taxa de R$ 150,00 (definida especificamente para o Circuito DF de Basquete 3x3) deverá ser aplicada para cada protesto e será paga em caso de protesto perdido.

13.4 - O(a) supervisor(a) da competição (ou pessoa designada no congresso técnico com as equipes) deverá decidir sobre o protesto o mais breve possível, em qualquer caso, no mais tardar antes da próxima fase de grupos ou antes de começar a próxima rodada de eliminação. A decisão dele(a) não estará sujeita a nova revisão ou apelação. Excepcionalmente, as decisões sobre a elegibilidade podem ser apeladas conforme previsto nos regulamentos aplicáveis.

13.5 - O(a) supervisor(a) da competição (ou pessoa designada no congresso técnico com as equipes) não pode decidir mudar o resultado do jogo, exceto se houver uma evidência clara e conclusiva de que, se não fosse pelo erro que deu origem ao protesto, o novo resultado certamente teria se concretizado. No caso de um protesto ser aceito por outras razões além da elegibilidade das regras e que leve a uma mudança do vencedor do jogo, então a partida será considerada empatada no final do tempo normal e uma prorrogação deverá ser jogada imediatamente.

14 - Classificação das Equipes

14.1 - Tanto na classificação dentro dos grupos quanto na classificação geral das competições, se as equipes que alcançaram a mesma fase estiverem empatadas, os critérios para o desempate deverão ser aplicados na seguinte ordem:

• Maior número de vitórias (ou percentual de vitórias no caso de número diferente de jogos numa comparação entre grupos);
• Confronto Direto (somente levando em conta vitória/derrota e se aplica apenas dentro de um grupo);
• Maior média de pontuação (sem considerar os placares de vitórias por ausências – W-0).

14.2 - Se ainda estiverem empatadas após esses três critérios, a equipe com o melhor ranqueamento vence o desempate.

REGRAS DO BASQUETE 3X3 - FIBA

15 - Regras de Chaveamento

15.1 - As equipes são divididas em grupos de acordo com os pontos de ranking da equipe (soma dos pontos de ranking individuais dos 3 melhores jogadores da equipe antes da competição), exceto se estiver previsto de maneira diferente nos regulamentos da competição. No caso de equipes terem o mesmo número de pontos, o chaveamento será determinado aleatoriamente antes do início da competição. Em competições de seleções nacionais, o chaveamento será feito baseado no Ranking 3x3 da Confederação Nacional.

16 - Desqualificação

16.1 - Um(a) jogador(a) será desqualificado(a) pelo restante do jogo quando este(a) jogador(a) cometer a sua segunda falta antidesportiva. Um(a) jogador(a) desqualificado(a) do jogo pode também ser desqualificado do evento pelo(a) organizador(a). Independentemente disso, o(a) organizador(a) poderá desqualificar o(a) atleta envolvido(a) em atos de:

• violência;
• agressão física ou verbal;
• interferência desonesta em resultados de jogos;
• violação das Regras de Antidoping da FIBA (Livro 4 do Regulamento Interno FIBA).

16.2 - O(a) organizador(a) pode desqualificar a equipe completa do evento, dependendo da contribuição de seus membros (também pela sua passividade/não ação) em relação ao comportamento mencionado no item 16.1.

16.3 - O direito da FIBA de impor sanções disciplinares dentro do regulamento do evento, os Termos e Condições do play.fiba3x3.com e o Regulamento Interno da FIBA, se mantêm inalterados por qualquer desqualificação sob este Artigo 16.