

2024



JOGOS ESCOLARES NOTURNOS DO DF CORUJÃO

JENDF

JENDF

JENDF

REGULAMENTO 3X3

Secretaria de Estado de Educação
GDF

Realização:
GDESP



REGULAMENTO ESPECÍFICO DE BASQUETE 3x3

As Regras do Jogo de Basquete Oficiais da FIBA são válidas para todas as situações de jogo não especificamente mencionadas nestas Regras do Jogo 3x3.

Art. 1 Categoria

A modalidade Basquetebol 3x3 será disputada em categoria única. Alunos cima de 15 anos.

Art. 2 Quadra

O jogo será jogado em meia quadra de basquete.

A quadra deve ter uma zona demarcada de quadra de basquete do tamanho regular, incluindo uma linha de lance livre (5,80m) e uma linha de dois pontos (6,75m).

Art. 3 Equipes

Cada equipe é composta por 4 (quatro) jogadores (3 jogadores na quadra e 1 substituto).

Art. 4 Início do Jogo

1. Ambas as equipes devem realizar aquecimento simultaneamente antes do jogo.
2. A primeira posse de bola deve ser determinada por cara ou coroa. A equipe que ganhar o lançamento da moeda decide se fica ou não com a posse de bola no início da partida ou na prorrogação, caso seja necessário.
3. O jogo deve iniciar com 3 (três) jogadores.

Art. 5 Pontuação

1. Deverá ser atribuído 1 (um) ponto a cada arremesso dentro da linha de dois pontos.
2. Serão atribuídos 2 (dois) pontos a cada arremesso de trás da linha de dois pontos.
3. Será atribuído 1 (um) ponto a cada lance livre com sucesso.

Art.6 Tempo de Jogo/Vencedor de um Jogo

1. O tempo regular de jogo deve ser o seguinte: 1 (um) período de 10 (dez) minutos.

O relógio deve ser interrompido durante situações de bola parada e lances livres. O relógio deve ser reiniciado depois que a troca da bola for concluída (assim que chega às mãos do time de ataque).

- No entanto, o primeiro time a marcar 21 pontos ou mais ganha o jogo se tal evento ocorrer antes do final do tempo regular de jogo. Essa regra é válida para o tempo regular, não para a prorrogação.
- Se o placar estiver empatado ao final do tempo de jogo, uma prorrogação será jogada. Haverá um intervalo de 1 (um) minuto antes da prorrogação. A primeira equipe a marcar 2 (dois) pontos na prorrogação ganha o jogo.
- Uma equipe perderá o jogo por desistência se no horário programado para o início da partida a equipe não estiver presente na quadra de jogo com 3 (três) jogadores prontos para jogar.

Art. 7 Faltas/Lances Livres

7.1. A equipe está em situação de falta coletiva quando tiver cometido 7 (sete) faltas no período. Serão atribuídos 2 (dois) lances livres.

7.2 Será atribuído 1 (um) ou 2 (dois) lances livres às faltas cometidas durante o ato de arremessar.

1. Será atribuído 1 (um) lance livre adicional às faltas cometidas durante o ato de arremessar seguidas e um arremesso bem-sucedido.
2. Após a nona falta coletivas serão cobrados 2 (dois) lances livres e posse de bola.

Art. 8 Tempo de posse

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

Art. 9 Como a bola é jogada

1. Após cada arremesso bem-sucedido ou último lance livre:

Um jogador da equipe que não pontuou reiniciará o jogo, driblando ou passando a bola de dentro da quadra diretamente debaixo do cesto (não atrás da linha de fundo) para algum lugar na quadra atrás da linha de dois pontos. A defesa não é permitido jogar no semicírculo abaixo da cesta ou dentro do garrafão.

1. Após cada arremesso bem sucedido ou último lance livre:

Se a equipe de ataque ganha o rebote, pode continuar a tentativa de pontuar, sem voltar a bola a um local atrás da linha de dois pontos.

Se a equipe de defesa ganha o rebote, deve voltar a bola a um local atrás da linha de dois pontos (passando ou driblando).

1. Após uma roubada de bola, perda de posse, etc:

Se acontecer dentro da linha de dois pontos, a bola deve ser passada/driblada até um local atrás da linha de dois pontos.

1. A posse de bola dada a qualquer equipe após uma situação de bola parada que não seja uma pontuação bem-sucedida deve começar com uma troca de bola (entre o jogador de defesa e o de ataque) atrás da linha de dois pontos na parte superior da quadra.
2. O jogador é considerado como "atrás da linha de dois pontos" quando o jogador de ataque com posse de bola não está com os dois pés dentro da linha de dois pontos.
3. No caso de uma situação de bola pressa, a posse de bola deve ser dada à equipe de defesa.

Enterradas não são permitidas a menos que aros de liberação de pressão sejam usados.

Art. 10 Substituição

A substituição será permitida a qualquer equipe quando a bola estiver parada.

Art. 11 Pedidos de tempo

Um pedido de tempo de 30 segundos é concedido a cada equipe. Um jogador pode pedir o tempo em uma situação de bola parada.

Art. 12 Equipes

Cada Unidade Escolar poderá inscrever até duas equipes por categoria e gênero.

Art. 13 Premiação

Serão premiados com medalhas, 04 (quatro) atletas das equipes classificadas em 1º, 2º e 3º lugares.

Art. 14 Classificação

Os critérios adotados para desempate no Basquetebol 3x3 serão os seguintes pela ordem:

1. confronto direto entre duas equipes;
2. saldo de cestas na fase em que ocorreu o empate;
3. maior número de cestas convertidas;
4. sorteio.

Art. 15 - Os casos omissos serão resolvidos pela Comissão Organizadora.