

PROJETO COMPLEMENTAR

BASQUETEBOL 3X3 NAS ESCOLAS



REGRAS DE JOGO
2019 | 20

DESPORTO ESCOLAR
FEDERAÇÃO PORTUGUESA DE BASQUETEBOL

As regras do jogo são as do Basquetebol, adaptadas às regras de jogo 3x3 FIBA, que se propõe, pelo que são definidas as seguintes alterações:

1. MOEDA AO AR

O jogo tem lugar em $\frac{1}{2}$ campo, sendo a primeira posse de bola determinada por “moeda ao ar”, pelas **equipas participantes e compostas por 4 alunos**. A equipa que vence a moeda ao ar tem posse de bola, para iniciar o jogo.

2. TEMPO DE JOGO

2.1 O tempo regular de jogo deve ser o seguinte:

- Um (1) período de 10 minutos corridos ou aos 21 pontos marcados.
- A primeira equipa a marcar 21 pontos ou mais, ganha o jogo se tal situação ocorrer antes do final do tempo regular de jogo. Essa regra é válida apenas para o tempo regular (não para um possível prolongamento).
- O cronómetro apenas para em situações anómalas, tais como: acidente, lesão, interrupção do jogo, ou outras de força maior, não apresentadas aqui.
- Qualquer alteração ao tempo de jogo deverá a organização do encontro informar as escolas participantes.
- É obrigatório cumprir com o tempo regular de jogo, de 10 minutos ou 21 pontos marcados, nos encontros regionais e encontro nacional.

2.2 Não existem empatem nos encontros do projeto “Basquetebol 3x3 nas Escolas”. Se o marcador estiver empatado no final do tempo de jogo, haverá um prolongamento para desempate.

Em caso de prolongamento:

- As equipas deverão ter um intervalo de um minuto (1) antes do prolongamento;
- A 1.ª posse de bola do prolongamento pertence à equipa que não começou o jogo com posse de bola;
- A primeira equipa a marcar dois (2) pontos no prolongamento, ganha o jogo.

3. DEFESA

3.1 Quando sofre um cesto, reiniciará o jogo driblando ou passando a bola de dentro do campo diretamente debaixo do cesto (não atrás da linha de fundo) para um companheiro atrás do “arco” (**linha de 3 pontos - 6,75m**), ou para trás do prolongamento da linha de lance livre, se aquela não existir. **A equipa que defende não pode tentar roubar a bola na área restritiva.**

3.2 Quando ganha o ressalto ou intercepta a bola dentro da área do “arco” tem de fazer sair a bola dessa área antes de poder atacar o cesto.

3.3 Se a equipa defensiva rouba ou dá um toque na bola, a bola deve voltar, por passe ou drible, para fora do “arco”, ou para trás do prolongamento da linha de lance livre, se aquela não existir.

3.4 Quando a bola sai do campo de jogo, **independentemente do local**, faz-se um “CHECK BALL”, isto é, o jogo começa atrás do “arco”, ou do meio campo, com troca de bola (o jogador da defesa passa à mão ou em passe curto ao jogador atacante).

3.5 O jogador é considerado como atrás da linha regular, quando nenhum dos seus pés se encontra dentro ou a pisar a linha.

3.6 No caso de uma situação de **bola presa** a posse de bola deve ser **dada à equipa da defesa**.

4. PONTUAÇÃO

Quando existe linha do arco (de acordo com o regulamento FIBA) os pontos valem:

- **1 ponto = dentro da linha**
- **2 pontos = fora da linha do “arco” 6,75m**

5. FALTAS

As reposições da bola, por faltas ou violações, são feitas na linha que as regras do Basquetebol determinam.

5.1 Quando ocorrer uma falta pessoal no ato de lançamento, será considerado:

- **lançamento convertido** = 1 ponto convertido + 1 lance livre
- **lançamento não convertido** = terá direito a 1 lance livre

5.2 Quando for assinalada uma falta atacante, em nenhum momento do jogo, tem direito a lance livre.

5.3 A partir do momento que uma equipa atinge a **7ª falta (coletiva)**, a equipa contrária tem direito a dois lances livres.

5.4 Quando existe uma falta técnica ou falta antidesportiva, a equipa contrária tem direito a dois lances livres e posse de bola.

5.5 Um **jogador** que tenha cometido **duas (2) faltas anti-desportivas** (não aplicável a faltas técnicas) ou se praticar atos violentos, tanto verbal como fisicamente terá que **ser substituído** da partida pelos árbitros e organização.

5.6 É considerado violação, e posse de bola para a equipa adversária, o adiamento e/ou deixar de jogar ativamente pela tentativa de pontuar.

Nota: O árbitro deverá avisar a equipa, começando a contagem dos últimos cinco (5) segundos de posse de bola.

6. SUBSTITUIÇÕES

6.1 A substituição será permitida a qualquer equipa quando a bola estiver morta, antes da troca de posse de bola ou lance livre.

6.3 O substituto só poderá entrar após o seu companheiro sair de campo, estabelecendo contato físico, caracterizando a substituição.

6.4 Substituições só podem acontecer atrás da linha de fundo oposta ao cesto e não há necessidade de intervenção dos árbitros ou oficiais de mesa.

6.5 um jogo acaba imediatamente se uma equipa ficar reduzida a um jogador.

7. BOLAS

7.1 Tamanho das bolas a utilizar por escalão/género:

- **BOLA T5** = Infantis A/B Masculinos e Femininos
- **BOLA T6** = Iniciados Masculinos + Iniciados/Juvenis/Juniores Femininos
- **BOLA T7** = Juvenis/Juniores Masculinos

8. Os árbitros serão indicados pela organização de cada fase do projeto “Basquetebol 3x3 nas Escolas”. Na sua falta serão os jogadores suplentes das equipas em confronto ou outros elementos por elas indicados.

9. No final de cada jogo, os capitães das equipas têm **obrigatoriamente de rubricar o boletim de jogo**, dando como finalizado o jogo e confirmação do resultado final.

10. Os casos omissos nas Regras do Jogo, são analisados e resolvidos no momento, pelos responsáveis da organização da atividade, em cada fase do Torneio.

