



BASQUETE 3X3 CONEXÃO JUVENTUDE

REGULAMENTO GERAL

1. Disposições Gerais

O Festival Conexão Juventude de Basquete 3x3 é em um evento onde o maior objetivo é promover a modalidade, a confraternização entre os inscritos e estimular a prática esportiva sob a proposta do esporte lazer/participação.

1.1 Premiação

A premiação será realizada ao final das temporadas, somando todas as etapas. A equipe campeã, vice-campeã e terceira colocada receberão troféus de 1º, 2º e 3º respectivamente.

1.2. Locais e Datas

15/05 Poliesportivo Jardim Cerejeiras – Rua 23 de dezembro, 400 - Leste

29/05 Poliesportivo São Judas Tadeu – Av São Jerônimo, 706 - Sudeste

12/06 Parque Ribeirão Vermelho - Av. Maria de Lourdes Friggi, s/n – Urbanova - Oeste

24/07 Edição especial aniversário de SJC Centro da Juventude – Rua Aurora Pinto da Cunha, 131

1.3 Inscrições

Conforme Congresso Técnico, as inscrições para a primeira etapa poderão ser feitas gratuitamente no Centro Poliesportivo Jardim Cerejeira das 9h às 12h do dia 15 de maio de 2022. Para essa Edição será limitado o número de Equipes. Esta Edição será realizada somente com 20 equipes. Para as próximas Edições as inscrições poderão ser feitas pelo Tel: 3932-8666 ou no Congresso Técnico.

1.4 Congresso Técnico

Serão realizados nas quartas-feiras que antecedem cada evento, com presença obrigatória de 01 integrante de cada equipe no endereço Rua Aurora Pinto da Cunha, 131 Jardim América – Sala de Reunião às 19h.

1.5 Arbitragem

A arbitragem será oficial sob responsabilidade da Secretaria de Esportes e Qualidade de Vida.

1.6 Sistema de Disputa

O sistema de disputa será definido após o término das inscrições e de acordo com a quantidade de equipes inscritas. Será realizado um Congresso Técnico com um representante de cada equipe para a definição do modelo de confronto que será adotado. Haverá ranking conforme as edições de cada Conexão Juventude.

1.5 Ranking e Premiação Geral

Haverá ranking de pontuação para classificar o Campeão e Vice de todas as etapas. Respeitando a pontuação por etapa.

Primeiro colocado somará 10 pontos

Segundo colocado somará 07 pontos

Terceiro colocado somará 05 pontos

Quarto colocado somará 04 pontos

Quinto colocado somará 03 pontos

Sexto colocado somará 02 pontos

Sétimo colocado somará 01 ponto

1.6 Uniformes

Cada equipe será responsável pela uniformização de seus atletas, devendo conter ao menos camisas idênticas e numeradas. Caberá às equipes trajar demais roupas e calçados adequados para a prática esportiva.

2. REGRAS DO 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.

2.1. Quadra e Bola

O jogo será jogado em uma quadra de basquete 3×3 com uma tabela. Uma quadra regular de 3×3 tem 15m(largura) x 11m(comprimento). Deverá ter uma demarcação de quadra de basquete de tamanho regular, incluindo uma linha de lance livre (5,80m), uma linha de dois pontos (6,75m) e um semicírculo abaixo da cesta. Uma meia quadra de basquete tradicional pode ser usada. Será utilizada a bola oficial de Basquetebol de quadra ou a bola oficial de Basquetebol 3×3.

2.2. Equipes

Cada equipe será composta por 05 jogadores, sendo que 03 na quadra e 01 substituto. O quinto jogador poderá revezar de jogo para jogo. Será permitido a participação de atletas do sexo masculino e feminino com idade mínima de 16 anos.

2.3. Início do Jogo

2.3.1. Ambas as equipes devem realizar aquecimento simultaneamente antes do jogo.

2.3.2. A primeira posse de bola deve ser determinada por cara ou coroa. A equipe que ganhar o lançamento da moeda decide se fica com a posse de bola no início da partida ou na prorrogação, caso seja necessário.

2.3.3. O jogo obrigatoriamente deve iniciar com três (3) jogadores.

2.4. Pontuação de jogo

2.4.1. Deverá ser atribuído um (1) ponto a cada arremesso convertido dentro do arco (linha de 2 pontos).

2.4.2. Serão atribuídos dois (2) pontos a cada arremesso convertido de trás do arco (linha de dois pontos).

2.4.3. Será atribuído um ponto (1) a cada lance livre com sucesso.

2.5. Tempo de Jogo/Vencedor de um Jogo

2.5.1. O tempo regular de jogo deve ser o seguinte: Um (1) período de 10 minutos (ou adaptado em competições e festivais). 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).

2.5.2. 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 apenas para o tempo regular (não para uma possível prorrogação).

2.5.3. Se o placar estiver empatado ao final do tempo de jogo, uma prorrogação será jogada. Haverá um intervalo de um minuto (1) antes da prorrogação. A primeira equipe a marcar dois (2) pontos na prorrogação ganha o jogo.

2.5.4. 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 três (3) jogadores prontos para jogar. O resultado será marcado como W.O. Teremos uma tolerância de 15 minutos de atraso apenas para o primeiro jogo do dia.

2.5.5 Uma equipe perderá a partida caso se retire de quadra antes do final do jogo, ou caso tenha todos os seus jogadores machucados e/ou desclassificados. Nesta situação, a equipe a ser declarada vencedora pode escolher manter seus pontos ou vencer por W.O., e a equipe a ser declarada perdedora não pontua (tem seu placar “zerado”) nos dois casos.

2.5.6 Uma equipe que perca seu jogo em função de desistência ou uso de má fé perante as regras, e ao espírito esportivo será desclassificada da competição.

2.6. Faltas/Lance Livre

2.6.1. A equipe está em situação de penalidade por faltas coletivas quando tiver cometido seis (6) faltas no período. Os jogadores não serão excluídos pelo número de faltas pessoais.

2.6.2. Será atribuído um (1) lance livre às faltas cometidas durante o ato de arremesso dentro do arco (linha de dois pontos). Serão atribuídos dois (2) lances livres às faltas cometidas durante o ato de arremesso de trás do arco (linha de dois pontos).

2.6.3 Será atribuído um (1) lance livre adicional às faltas cometidas durante o ato de arremesso em que este for convertido.

2.6.4 Faltas coletivas (7ª, 8ª e 9ª) devem ser sempre atribuídas com dois (2) lances livres. A 10ª e qualquer falta coletiva subsequente bem como faltas técnicas e antidesportivas serão sempre atribuídas com dois lances livres e posse de bola. Esta cláusula é aplicada também para faltas durante o ato de arremesso.

2.6.5. Toda falta técnica será sempre penalizada com (1) um lance livre. O lance livre deverá ser administrado pela equipe que tinha o controle da bola ou que teria direito à bola, quando a falta Técnica foi sancionada.

2.6.6. Faltas Antidesportivas e faltas desqualificastes são contadas como 02 faltas para a equipe. A primeira falta Antidesportiva de um jogador será penalizada com 02 lances livres, mas não terá posse de bola. Todas as faltas desqualificastes (incluindo a segunda falta Antidesportiva de um jogador) serão penalizadas com 02 lances livres e posse de bola.

Nota: Lances livres não são concedidos após falta ofensiva.

2.7. Como a bola é jogada

2.7.1. Após cada arremesso bem sucedido ou último lance livre (exceto os 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 tentar roubar a bola na área do semicírculo abaixo da cesta.

2.7.2. Após cada arremesso mal sucedido ou último lance livre (exceto os 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, passando ou driblando, para um local atrás do arco.

2.7.3. 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.

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

2.7.5. No caso de uma situação de pulo bola, a posse de bola deve ser dada à equipe de defesa.

2.8. Protelação

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

2.8.2. É uma violação, se após a bola estar livre para jogo, um jogador de ataque driblar a bola dentro do arco de costas ou de lado para a cesta por mais de 03 segundos.

2.10. Substituição

A substituição será permitida a qualquer equipe quando a bola estiver fora do jogo (morta), antes do "Check Ball" ou lance livre.

O substituto só poderá entrar após seu companheiro sair de quadra, estabelecendo contato físico, caracterizando a substituição. Substituições só podem acontecer atrás da linha de fundo oposto a cesta e não há necessidade de intervenção dos árbitros ou oficiais de mesa.

2.11. Pedidos de tempo

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

2.11.2. Todos os tempos tem duração de 30 segundos.

Nota: tempos e substituições só podem ser pedidos em situações de bola morta e não podem ser pedidos quando a bola estiver viva.

3. DAS DISPOSIÇÕES GERAIS

3.1 - Para participar o atleta deverá apresentar obrigatoriamente em todos os jogos, 1 (um) dos seguintes documentos originais: a) Carteira de Identidade ou CNH.

3.2 - Os casos omissos no Regulamento serão resolvidos pelo Coordenador da Modalidade e/ou Coordenador Técnico, Junto a Divisão de Torneios e Competições.