

## **CAMPEONATO ESTADUAL 3X3**

O campeonato estadual 3x3 é uma realização da Federação de Basketball de Mato Grosso do Sul e tem por objetivo difundir a modalidade e fomentar a sua prática.

Será disputado nas categorias Sub 18, Sub 23 e Adulto nos naipes masculino e feminino.

Um atleta poderá participar de mais de uma categoria, respeitando a faixa etária.

Será disputado seguindo as regras oficiais da FIBA 3x3.

### **1 – QUADRA E BOLA**

- A partida será realizada em uma quadra de jogo de 3x3 com 01 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 Basketball tradicional pode ser usada.

### **2 – EQUIPES**

- Cada equipe deverá consistir em não mais do que 04 jogadores (03 jogadores em quadra e 1 substituto).

*Nota: Não será permitido técnico na quadra de jogo incluindo as cadeiras de substitutos.*

### **3 - OFICIAIS DE JOGO**

- O jogo deverá ser conduzido por 02 Árbitros(as) e 03 Oficiais de Mesa.

#### **4 – INÍCIO DE JOGO**

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

- O lançamento da moeda determinará qual equipe obtém a primeira posse de bola. 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.

- O jogo Não pode começar se uma das equipes não estiver na quadra de jogo com 03 jogadores(as) prontos(as) para jogar.

#### **5 – PONTUAÇÃO**

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

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

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

#### **6 – TEMPO DE JOGO/VENCEDOR DE UM JOGO**

- O tempo normal de jogo será 1 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.

- 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).

- 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 da prorrogação começar. A primeira equipe que fizer 2 pontos na prorrogação vence o jogo.

- 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 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). Para a equipe vencedora este resultado do jogo não será considerado quando for calcular a média de pontos (average score) desta equipe, enquanto para a equipe perdedora o resultado do jogo deverá ser considerado 0 (zero) pontos quando for calcular a média de pontos (average score) desta equipe. Uma equipe será desqualificada da competição após sua segunda ausência ou no caso

de não comparecimento em quadra.

- Uma equipe perderá o jogo por desistência se deixar a quadra antes do final do jogo ou todos os 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 colocada "0" 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 calcular a média de pontos (average score) desta equipe.

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

## **7 - FALTAS/LANCES LIVRES**

- 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 sujeito ao Artigo 16.

- Se a falta é cometida sobre um jogador(a) que está no ato de arremesso, será concedido à 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 7a 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 7a falta da Equipe.

- Se o arremesso de cesta efetuado atrás do arco não for convertido, terá 2 lances livres
  
- 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 não terá posse de bola.
- Todas as faltas desqualificantes (incluindo a segunda falta antidesportiva de um jogador) serão penalizadas com 2 lances livres e a posse de bola.
- As 7ª, 8ª e 9ª faltas de equipe serão penalizadas com 2 lances livres.
- A 10ª falta e todas as faltas subsequentes desta equipe serão penalizadas com 2 lances livres e a 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 são aplicadas em caso de Faltas Técnicas.
- 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 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

- Se a equipe de defesa rouba ou dá um toco na bola, deve voltar a bola para atrás do arco (passando ou driblando)

- 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.

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

- No caso de uma situação de bola presa, o jogo deverá ser 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.

- 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)  
- reiniciado com *check ball* para a última equipe de defesa. O relógio de arremesso deve ser restabelecido para 12 segundos.

## 9 – PROTELAÇÃO

- Protelar ou deixar de jogar ativamente (ex.: não tentar pontuar) será uma violação.

- 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 jogador de ataque (após a troca de bola com o jogador(a) de defesa ou depois de uma cesta de campo convertida, embaixo da cesta).

Um(a) jogador(a) de ataque, após a bola ter sido limpa, não poderá driblar a bola dentro do arco; de costas ou de lado para a cesta, por mais de 3 segundo consecutivos.

## 10 – SUBSTITUIÇÕES

- Ambas as equipes tem 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**

- 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.
- Todos os tempos debitados devem durar 30 segundos.

## **12 – PROCEDIMENTOS PARA PROTESTO**

- 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 da elegibilidade das regras aplicáveis.
- No caso de protesto de uma equipe, materiais oficiais podem ser usados para se tomar uma decisão.
- Para ser admissível, um protesto deve cumprir com 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 tenha assinado a súmula
  - Uma taxa de R\$ 300,00 deverá ser aplicada para cada protesto, e



**será pago em caso do protesto for perdido**

- O responsável em receber os protestos, designado pela FBMS, 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 é considerada como uma decisão da regra do campo de jogo e não está sujeita a nova revisão ou apelação.

- Excepcionalmente, as decisões sobre a elegibilidade podem ser apeladas conforme previsto nos regulamentos aplicáveis.

- O responsável em receber os protestos, designado pela FBMS, não pode decidir mudar o resultado do jogo, exceto se houver uma evidencia clara e conclusiva 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 (diferentes da / que não seja a) elegibilidade da regra e que leva a uma mudança do vencedor do jogo, então o jogo será considerado como empatado no final do tempo normal de jogo, e uma prorrogação deverá ser jogada imediatamente.

### **13 – 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:

- 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 somente dentro de um grupo).
- Maior média de pontuação (sem considerar os placares de vitórias por ausências - W x 0)
- Sem nunca considerar mais do que 21 pontos em cada jogo, independentemente se a pontuação for acima de 21 pontos.

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

## **14 – DESQUALIFICAÇÃO**

- Um(a) jogador(a) será desqualificado(a) pelo restante do jogo quando cometer a sua 2ª falta antidesportiva. Um(a) jogador(a) desqualificado(a) do jogo pode também ser desqualificado do evento pelo(a) organizador(a).

- Independente disso, o(a) organizador(a) desqualificará o-a(s) jogador(a)(es-as) envolvido(a)(s) em atos de:

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

- Além disso, o organizador pode desqualificar a equipe completa do evento, dependendo da contribuição dos outros membros da equipe

(também pela sua passividade/não ação) em relação ao comportamento mencionado acima.

## **15 – UNIFORME DE JOGO**

- Todos os jogadores deverão estar devidamente uniformizados, com numeração na camisas na frente e nas costas.
- Casos as cores dos uniformes das equipes sejam iguais, a equipe que consta na tabela como EQUIPE B deverá realizar a troca do uniforme.

Os casos omissos neste regulamento serão resolvidos pela direção técnica da FBMS