

REGULAMENTO BASQUETE 3X3



2025



CAPÍTULO PRIMEIRO

Da Competição

Art. 1º – A competição do Sul-americano Escolar de Basquete 3X3 obedecerá às Regras Oficiais da Confederação Brasileira de Basquete – CBB, observando-se as adaptações deste Regulamento e da Federação Internacional.

Será realizada nos dias: 31 de outubro, 01 a 03 de novembro de 2025 em Juiz de Fora – MG.

Art. 2º – Cada país convidado poderá inscrever apenas 1 (uma) única equipe por gênero composta por 3 (três) estudantes/atletas e 1 (um) atleta reserva por gênero.

§1º – A Comissão técnica de cada país convidado poderá ser formada por 1 (um) Técnico e 1 (um) Chefe de Delegação.

Art. 3º – A competição será realizada para os Estudantes/Atletas, feminino e masculino, nascidos exclusivamente, nos anos de 2007, 2008, 2009 e 2010.

§1º – Na composição das equipes em ambos os gêneros é obrigatório que pelo menos dois atletas sejam da mesma escola.

Art. 4º – O jogo obrigatoriamente deve iniciar com três (3) jogadores de cada equipe.

Art. 5º – É obrigatória a participação de um representante na reunião técnica da modalidade, que será realizada em data e local previamente estabelecidos pela Comissão Organizadora.

Art. 6º – Os jogos terão início à hora fixada, sendo considerada perdedora por ausência W.O., a equipe que não se apresentar em condições de jogo no horário estipulado. Será concedida a tolerância de 15 (quinze) minutos.

§1º – Não serão aceitas justificativas de atraso por responsabilidade da equipe.

§2º – Os perdedores por W.O. não serão desclassificados da competição e os resultados da equipe na fase serão descartados.

§3º Em caso do não comparecimento de uma equipe dentro do horário estipulado para o jogo, após a contagem de 15 minutos será declarada ausente, aplicando-se o WO em favor da equipe presente. Caso nenhuma das duas equipes se façam presentes em tempo hábil, será declarado o duplo não comparecimento, atribuindo-se derrota a ambas as equipes.

Art. 7º – Até 30 (trinta) minutos antes da hora marcada para início da partida, as equipes deverão comparecer uniformizadas ao local de competição. O responsável por cada equipe deverá identificar-se à equipe de arbitragem, munido da relação nominal dos membros de sua equipe com as respectivas credenciais.

CAPÍTULO SEGUNDO

Das Normas Técnicas

Art. 8º – As equipes deverão ter 02 (dois) uniformes de jogo, um claro e um escuro, com a mesma numeração. O uniforme de cada estudante atleta constará:

- a)** Camisa numerada na frente e nas costas (conforme regra);
- b)** Calção;
- c)** Meias;
- d)** Tênis.

§1º Os estudantes atletas que apresentarem-se fora dos padrões de uniformes estabelecidos no Regulamento Geral não serão impedidos de competir no seu 1º dia de participação, e terão relatório encaminhado à Comissão Disciplinar para eventuais sanções.

§2º Os atletas não poderão participar das partidas fazendo uso de piercing, brinco, colar, presilha ou qualquer outro objeto que ponha em risco a integridade física dos atletas.

§3º É proibido o uso de objetos que possam causar lesões ou proporcionar alguma vantagem ao jogador, facultando-se o uso de óculos ou lentes, por conta e risco do atleta que estiver usando.

Art. 9º O tempo regular de jogo será de 01 (um) período de 10 (dez) minutos. O relógio deve ser interrompido durante as situações de bola parada e lances livres. O relógio deve ser reiniciado depois que a troca da bola for concluída (assim que chegar às mãos do time de ataque);

Art. 10. No entanto, a primeira equipe que marcar 21 pontos ou mais ganha o jogo, se tal evento ocorrer antes do final do tempo regular de jogo. Esta regra é válida para o tempo regular, não para a prorrogação;



§1º. Se o placar estiver empatado ao final do tempo de jogo, uma prorrogação será jogada. Haverá 01 (um) minuto de intervalo antes da prorrogação. A primeira equipe a marcar 02 (dois) pontos na prorrogação ganha o jogo.

Art. 11- 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.

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

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

§3º - Será atribuído um ponto (1) a cada lance livre com sucesso.

Art. 12- Faltas e Lance Livre

§1- A equipe está em situação de penalidade por faltas coletivas quando tiver cometido sete (7) faltas no período. Os jogadores não serão excluídos pelo número de faltas pessoais.

§2º- Até a sexta falta coletiva, será atribuído um (1) lance livre às faltas cometidas durante o ato de arremesso dentro do arco (linha de um pontos). Serão atribuídos dois (2) lances livres às faltas cometidas durante o ato de arremesso de trás do arco (linha de dois pontos).

§3º- Será atribuído um (1) lance livre adicional às faltas cometidas durante o ato de arremesso em que este for convertido.

§4º - – Faltas coletivas (7^a, 8^a e 9^a) devem ser sempre atribuídas com dois (2) lances livres. A 10^a e qualquer falta coletiva subsequente serão sempre atribuídas com dois lances livres e posse de bola. Esta cláusula é aplicada também para faltas durante o ato de arremesso.

§5º - – Toda falta técnica será sempre recompensada com (1) um lance livre. A primeira falta antidesportiva de cada jogador será recompensada com (2) dois lances livres, com rebote.

Exceção: Quando a primeira falta antidesportiva do jogador for a décima falta ou acima, a penalidade será, sempre, dois lances livres e a posse de bola.

Nota: Lances livres não são concedidos após falta ofensiva.

Art. 13- Como a bola é jogada

§1º Após arremesso de quadra ou último/único lance livre bem sucedido (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.

§2º- Após o último 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.

§3º- 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.

§4º - O jogador é considerado como “atrás do arco” quando nenhum de seus pés encontra-se dentro ou pisando no arco.

§5º — No caso de uma situação de “bola presa”, a posse de bola será sempre dada à equipe de defesa.

§6º - 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).

Nota: Se a quadra não estiver equipada com um relógio de arremesso e uma equipe não estiver suficientemente tentando chegar à cesta adversária, o árbitro deverá avisar a equipe começando a contagem dos últimos cinco (5) segundos de posse de bola.

§7º - – 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, indo em direção à cesta, por mais de três segundos.

Art. 14- Substituição

§1º - A substituição será permitida a qualquer equipe quando a bola estiver morta, antes do “Check Ball” ou lance livre, ou entre lances livres, com a bola ainda na mão do árbitro(a).

§2º - 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 oposta à cesta e não há necessidade de intervenção dos árbitros ou oficiais de mesa.

Nota: Caso ocorra a substituição com a bola viva, o jogo será paralisado. Uma falta técnica será dada à equipe que fez a substituição e está troca só poderá ser realizada, na próxima bola morta.

Art. 15- Pedidos de tempos

§1º - Um pedido de tempo de 30 segundos é concedido a cada equipe. Um jogador pode pedir o tempo em uma situação de bola morta.

§2º - Todos os tempos têm duração de 30 segundos.

Art. 16 – Os técnicos das equipes deverão entregar ao oficial de mesa, a documentação dos atletas, juntamente com a pré-súmula, até 30 (trinta) minutos antes do horário previsto na tabela para o início da partida.

Art. 17 – O treinador poderá se posicionar no banco dos atletas, desde que, permaneça em silêncio, não sendo autorizado nenhuma instrução ou comentário durante a partida, somente no time out.

Art. 18 – . Para estar apto a participar da competição todos os estudantes atletas deverão possuir perfil no FIBA 3x3 (<https://play.fiba3x3.com>) e informar à Coordenação de Esportes do evento quando solicitado.

Art. 19 – Serão fornecidas pelo Comitê Organizador as bolas para aquecimento.

Art. 20- Estará automaticamente suspenso do jogo subsequente na mesma modalidade/naipes, o(a) estudante atleta e/ou membro da Comissão Técnica que cometer uma falta desqualificante, exceto nos seguintes casos:

20.1.O(a) estudante atleta que for desqualificado por cometer 02 (duas) faltas antidesportivas;

20.2. Não se aplica o disposto neste artigo se, antes do cumprimento da suspensão, o(a) estudante atleta for absolvido pelo órgão judicante competente, desde que constante no termo de decisão do respectivo processo disciplinar o não cumprimento da suspensão automática, nos termos da legislação desportiva vigente.

CAPÍTULO TERCEIRO **Do Sistema de Disputa**

Art. 21– A competição será realizada em um turno único de 5 (cinco) equipes do gênero feminino e 5 (cinco) equipes do gênero masculino

Parágrafo único: Após a fase de classificação em que as equipes jogam entre si, os 4 (quatro) primeiros colocados disputarão a **semifinal**, disputa de terceiro e a final, em cada gênero.

Confrontos: 1º x 4º e 2º x 3º

CAPÍTULO QUARTO **Dos Critérios de Desempate**

Art. 22 – Em caso de empate entre duas ou mais equipes, será observado o seguinte critério de desempate:

<i>Entre duas equipes</i>	<i>Entre três ou mais equipes</i>
<ul style="list-style-type: none"> • CONFRONTO DIRETO 	<ul style="list-style-type: none"> • maior número de vitórias na fase; • maior coeficiente de pontos average nos jogos disputados entre as equipes empata das; • maior coeficiente de pontos average em todos os jogos disputados na fase; • maior saldo de pontos entre as equipes empata das; • Sorteio

§1º – Na hipótese da aplicação do critério de pontos **average**, dividir-se-á o número de pontos pró pelos pontos contra, considerando-se classificada a equipe que obtiver maior coeficiente.

§2º – Quando, para cálculo de pontos **average**, uma equipe não perder nenhum ponto, é ela a classificada, pois é impossível a divisão por zero, assegurando a equipe sem pontos sofridos a classificação pelo critério de pontos **average**.

§3º- Para cálculo de average em caso desempate, a pontuação máxima que será aferida é de 21 pontos mesmo que equipe tenha feito 22 pontos para vencer a partida.

CAPÍTULO QUINTO

Da Pontuação

Art. 23 – O sistema de pontuação para determinar a classificação será:

- Vitória – 02 (dois) pontos;
- Derrota – 01 (um) ponto;
- W.O. – 00 (zero) ponto.

CAPÍTULO SEXTO

Dos Equipamentos

Art. 24 – A Comissão Organizadora deverá dispor de todos os equipamentos necessários para o desenvolvimento da competição.

Art. 25 – A bola a ser utilizada na competição será a Bola com dimensões e peso oficiais.

CAPÍTULO SÉTIMO

Da Arbitragem

Art. 26 – Compete à CBDE, a escalação e designação dos árbitros para o Sul-americano Escolar, na modalidade de Basquete 3x3.

Art. 27 – Os árbitros atuarão juntos aos coordenadores de arena. Estes serão responsáveis por conferir as fichas de inscrição de cada equipe, verificar a documentação de cada aluno, manter os jogos nos horários programados, realizar as anotações de classificação e andamento das equipes nas competições e ser o elo entre os professores e a competição.

CAPÍTULO OITAVO

Das Premiações

Art. 28 – Serão premiados com troféus os 1º, 2º e 3º lugares por Delegação por gênero. E, com medalhas de 1º, 2º, 3º lugares cada estudante/atleta e seus respectivos técnicos por gênero.



CAPÍTULO NONO

Das Considerações Finais

Art. 29 – Deverão ser consideradas válidas somente as informações contidas neste Regulamento Geral e as que forem publicadas no site da CBDE ou em Notas Oficiais divulgadas pela CBDE.

Parágrafo único: O site da CBDE será considerado normativo e será parte integrante do Regulamento Geral.

Art. 30 – Os casos omissos neste regulamento serão resolvidos pelo Comitê Organizador