

## 3x3 – Regras Oficiais do Jogo

1. Uma tabela (3.05m);
2. Meio campo oficial, piso sintético (15m largura x 11m comprimento);
3. Três jogadores + 1 suplente (min: 3 jogadores);
4. Jogos de 10 minutos, ou assim que uma equipa atinja os 21 pontos;
5. Jogado com a bola oficial Wilson 3x3;
6. Não há tempo de aquecimento, ambas as equipas devem aquecer, simultaneamente, antes do jogo;
7. A posse de bola inicial é definida por moeda ao ar, podendo a equipa que a ganha desistir da mesma para a ter num possível prolongamento;
8. No caso de prolongamento, a paragem é de 1’;
9. A equipa que no prolongamento consiga os primeiros dois pontos, ganha o jogo;
10. Jogo passivo: O tempo de posse de bola é de 12”, não havendo marcador electrónico, e uma equipa não está deliberadamente a atacar o cesto, o árbitro deve dar-lhes uma advertência e iniciar uma contagem dos últimos 5;
11. A seguir a cesto o cronómetro não para, apenas nos descontos de tempo, lances livres e situações de bola parada (é reiniciado após a troca da bola ser completada);
12. Os cestos convertidos valem 1 ou 2 pontos (quando fora do “arco”, 6.75m);
13. As faltas no acto lançamento, 1 lance livre ou 2 lances livres (fora do “arco”);
14. As faltas no acto de lançamento com cesto convertido, 1 lance livre;
15. A partir da sexta falta de equipa, as seguintes são sancionadas com LL;
16. As 7ª, 8ª e 9ª faltas de equipa, são sancionadas com 2 LL, inclusive;
17. A 10ª falta de equipa e seguintes são sancionadas com 2 LL e posse de bola;
18. Os jogadores não são excluídos segundo as faltas pessoais, sujeitos ao ponto 37;
19. As faltas técnicas são sancionadas com 1 LL, sem troca de posse de bola;
20. As faltas anti-desportivas ou desqualificantes implicam 2 LL e posse de bola;
21. As faltas anti-desportivas ou desqualificantes equivalem a duas faltas de equipa;
22. Não são atribuídos lances livres após faltas ofensivas;
23. A seguir a cesto convertido, a equipa que defende não pode estar dentro do semi-círculo de “não carga”;
24. A seguir a cesto convertido, a equipa que ataca recolhe a bola debaixo do cesto e deve retomar o jogo a driblar ou passar para trás do “arco”;
25. A seguir a ressalto ofensivo a equipa não tem de sair do “arco”;
26. A seguir a ressalto defensivo, a equipa deve sair do “arco” para recomeçar a jogar;
27. A seguir a desarme de lançamento ou roubo de bola, a equipa deve sair do “arco” para recomeçar a jogar;
28. Considera-se estar fora do “arco” quando nenhuma das partes do corpo toca a linha limite;

- 29.** A posse de bola dada a qualquer equipa após situação de bola morta, deve começar com uma troca de bola – check ball – entre a defesa e o ataque (acima do arco na parte superior do campo);
- 30.** Quando bola presa, a bola fica em posse da equipa que defende;
- 31.** As substituições fazem-se nos tempos mortos ou antes de LL. O jogador tem que esperar fora e tocar no jogador que vai substituir;
- 32.** As substituições fazem-se pela linha de meio campo, linha paralela à tabela (ao fundo do campo), não sendo contabilizadas, nem pelo árbitro nem pela mesa;
- 33.** Um árbitro por jogo na fase de qualificação e dois árbitros nas eliminatórias e fase final;
- 34.** Um desconto de tempo (30'') por equipa. Se houver transmissão tv, poderão ser dois de 30'' cada, um jogador só pode solicitar desconto de tempo numa situação de bola morta;
- 35.** Uma equipa perde logo o jogo, se na hora de início não tiver três jogadores;
- 36.** Uma equipa perde logo o jogo, se abandonar o campo antes do final ou se ficar com todos os seus jogadores lesionados ou desqualificados;
- 37.** Um jogador é desqualificado com duas faltas técnicas ou anti-desportivas ou se praticar actos violentos, tanto verbal como fisicamente, ou se cometer falta anti-desportiva seguida de falta técnica, fica ainda sujeito a ser excluído do evento pela organização;
- 38.** O critério da classificação em grupos no caso de duas equipas empatadas, define-se tendo em conta os critérios seguintes:
  - 1º Maior número de vitórias (ou ratio de vitórias no caso de número desigual de jogos).
  - 2º Confronto direto (considerado apenas a vitória/derrota).
  - 3º Média de pontos convertidos (sem considerar as vitórias por desistência/desqualificação).
- 38.1** Se após estes 3 critérios as equipas se mantiverem empatadas a vitória será atribuída à equipa com maior número de vitórias (em eventos FIBA).
- 38.2** Quando se verifique que uma das equipas empatadas teve na competição resultado de 0-2 ou que tenha cometido alguma infracção cuja sanção possa ser esse resultado, ocupará de imediato a última posição entre todas as equipas com que esteja empatada.
- 39.** As equipas são ordenadas tendo em conta os pontos de classificação das equipas (soma dos pontos de ranking dos jogadores, antes da competição, no caso de empate a ordem é definida de forma aleatória)

**Nota:** O evento conta com a presença de árbitros oficiais e mesa com ecrã marcador do tempo, pontos, faltas (no caso de impossibilidade visual será utilizado o sistema de marcação de pontos manual).