

**SELETIVAS PARA OS
JOGOS ESCOLARES
DE MINAS GERAIS**

***REGULAMENTO
ESPECÍFICO
BASQUETE 3X3/2025***

Art. 1. A competição de basquetebol obedecerá às regras oficiais adotadas pela Confederação Brasileira de Basketball (CBB), observando-se as adaptações deste Regulamento.

Art. 2. Cada equipe participará, obrigatoriamente, com um mínimo de 3(três) jogadores e no máximo de 4 (quatro) participantes e/ou (um) professor ou técnico responsável por equipe.

Art. 3. Os jogos serão disputados de acordo com as normas:

- a) 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.
- b) 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.
- c) Em todas as situações onde a equipe de defesa estabelece o controle de bola e converte a cesta sem ter tornado a bola limpa, a cesta deverá ser cancelada, pois a equipe não tinha limpado a bola antes da tentativa de arremesso. Isso deverá incluir também toques de controle e a reposição de cestas. Em todas as situações onde a equipe de defesa toca um rebote defensivo para a cesta, sem ter tido o controle de bola, ou desvia um passe ou toca a bola de um drible diretamente para a cesta, então esta cesta deverá ser marcada e o ponto deverá ser anotado para o último jogador de ataque que tinha o controle de bola. Se este desvio ou toque ocorre na área de cesta de campo de 1 ponto, a cesta deverá ser marcada de 1 ponto. Se este desvio ou toque ocorre na área de cesta de campo de 2 pontos, a cesta deverá ser marcada de 2 pontos.
- d) 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.
- e) 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).
- f) 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.

- g) 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.
- h) 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.
- i) Uma equipe que perder a partida por desistência ou uma ausência desonesta será desqualificada da competição.
- j) 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.
- k) Quando um ou mais participantes forem desqualificados por cometer duas faltas antidesportivas ou duas faltas técnicas, a equipe poderá fazer as substituições desses participantes desqualificados.
- l) 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.
- m) 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
- n) 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 itens ,”m” , “n” , mas não são aplicadas em caso de Faltas Técnicas.

- o) 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.

Art. 4. A bola de jogo será de responsabilidade da organização.

Art. 5. Os árbitros definidos pela Comissão Organizadora serão responsáveis pela direção dos jogos.

Art. 6. Até 30 (trinta) minutos antes da hora marcada para o início de cada partida, as equipes deverão comparecer uniformizadas ao local. Os responsáveis deverão identificar-se ao representante da arbitragem, munidos da relação nominal de seus participantes e respectivos documentos.

Nota 1 - Cada equipe participante será responsável pela confecção e manutenção dos uniformes de suas equipes.

Nota 2 - Em caso de cores coincidentes no uniforme, a equipe que estiver do lado esquerdo da tabela terá 15 (quinze) minutos para trocar de uniforme. Caso a equipe não cumpra o determinado no prazo estipulado, será considerada perdedora por wxo.

Art. 7. Os uniformes deverão obedecer aos seguintes critérios:

- a) As equipes deverão usar uniformes, quando tiverem disponíveis, com números de quatro (4) a noventa e nove (99) na frente e nas costas, seguindo a regra oficial adotada pela CBB;
- b) Camisas de mesma cor predominante, numeradas nas costas e/ou na frente;
- c) Shorts ou bermudas, ou ainda, sungas (feminino) de mesma cor predominante;
- d) Meias e tênis;

Parágrafo único – Não será permitido jogar com piercing, brinco, colar, presilha ou qualquer outro objeto que ponha em risco a integridade física dos participantes. O uso de óculos só será permitido

com termo de responsabilidade por escrito do participante, entregue à equipe de arbitragem, antes do início da partida.

Art. 8. No banco de reservas poderá ficar, além dos participantes inscritos no máximo 01 (um) acompanhante, previamente cadastrado na ficha de inscrição e portando documento de identidade, que também estará sujeito às penalidades.

Art. 9. Cumprirá suspensão automática o participante ou dirigente que for desqualificado da partida mediante relatório do árbitro.

Art. 10. - É de responsabilidade do técnico de cada equipe a retirada da súmula do jogo após o término da partida. As súmulas não retiradas após o término da partida ficarão à disposição do(s) técnico(s) no Comitê dos Jogos. Não serão aceitas justificativas de desconhecimento das informações contidas nas súmulas.

Art. 11. Os casos omissos serão resolvidos pela Comissão Organizadora, desde que as resoluções finais não contrariem as regras oficiais, o Regulamento Geral e o Regulamento Específico.

Art. 12. - Um(a) jogador(a) será desqualificado(a) pelo restante do jogo quando este jogador(a) cometer a sua 2ª Falta Antidesportiva. Um(a) jogador(a) desqualificado(a) do jogo pode também ser desqualificado do evento pelo(a) organizador(a). Poderá participar do jogo subsequente: §1º - O atleta que for desqualificado por cometer 2 (duas) faltas antidesportivas ou 2 (duas) faltas técnicas, ou 1 (uma) falta antidesportiva e uma técnica. §2º - O membro da comissão técnica que for desqualificado por cometer faltas técnicas (Art. 36.2.4 das Regras Oficiais da FIBA).

Art. 13. A bola de jogo será a bola oficial utilizada pela CBB.

Art. 14. 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 WxO em favor da equipe presente, à qual será declarada vencedora pelo placar de 20x00. Caso nenhuma das duas equipes se faça presente em tempo hábil, será declarado o duplo não comparecimento, atribuindo-se derrota a ambas as equipes sem pontuação.

Art. 15. A equipe deverá comparecer ao local do jogo com antecedência e devidamente uniformizada. Para ter condição de participação, antes do início do jogo, todos os componentes da equipe deverão apresentar suas credenciais à equipe de arbitragem.



Art. 16. A Comissão Técnica da equipe poderá ser composta por 2(duas) pessoas. A Comissão Técnica poderá ser composta por:

1. Técnico.

PAULO HENRIQUE OLIVEIRA COSTA
Diretor Municipal de Esporte e Lazer
Secretaria Municipal de Bem Estar Social