

Artigo 01 - Quadra e Bola

1.1. - O jogo será jogado em uma quadra de basquetebol de 3x3 com 01 cesta. Uma quadra regular de 3x3 tem a superfície de 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 “semi-círculo”, embaixo da cesta. Uma meia quadra de Basketball tradicional pode ser usada.

1.2. - A bola oficial de 3x3 deverá ser usada em todas as categorias.

Artigo 02 – Equipes / Categorias

2.1 - Cada equipe deverá consistir em 04 jogadores (03 jogadores em quadra e 1 substituto).

Nota: Não será permitido técnico na quadra de jogo e/ou nenhuma orientação remota da arquibancada.

2.2 – As categorias serão válidas nas 04 etapas da temporada de 2024, sendo elas:

Masculino	Sub 16	Sub 18	Livre	40+
Feminino	Sub 18	Livre	***	***

- Obs.: como na primeira etapa realizada em Salto só tivemos as categorias Sub 16 e Livre masculino, somente essas duas categorias farão parte do Circuito 3x3 da LDP que contarão as pontuações por etapa para premiação em dinheiro no final do circuito (4ª etapa)

Artigo 03 – O Jogo

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

3.2. O lançamento da moeda determinará qual equipe obtém a primeira posse de bola. A equipe que vencer o sorteio da moeda pode escolher se beneficiar da posse de bola no início do jogo ou no início de uma eventual prorrogação.



Regulamento – 3 X 3



3.3. O jogo deve começar com 03 jogadores de cada equipe em quadra.

Artigo 04 – Pontuação

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

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

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

Artigo 05 - Tempo de jogo / Vencedor de um Jogo

5.1. O tempo normal de jogo será um período de 10 minutos corridos. O cronômetro de jogo será parado apenas em situações de pedidos de tempo debitados pelos times, ou em solicitações dos oficiais.

5.2. Entretanto 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).

5.3. 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.

5.4. Uma Equipe perderá o jogo por ausência se, no horário marcado para o início do jogo a equipe não estiver presente na quadra de jogo com 3 Jogadores 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)

5.5. Uma equipe perderá o jogo por desistência se deixar a quadra antes do final do jogo ou todos os jogadores da equipe estiverem lesionados e/ou forem desqualificados. Em caso de uma situação de desistência, a equipe vencedora pode escolher manter a sua pontuação como está, ou



Regulamento – 3 X 3



ter o jogo ganho por W.O, enquanto a pontuação da equipe desistente /perdedora será colocada “0” em qualquer destes casos.

5.6. Uma Equipe que perder a partida por desistência ou por atitude desonesta deverá ser desqualificada da competição.

Nota:

1.Se um cronômetro de jogo não estiver disponível mostrando o tempo de duração e/ou os pontos marcados, para a “morte súbita”, estes ficam a critério do Organizador. A FIBA recomenda definir o limite de pontuação de acordo com a duração do jogo (10 minutos / 10 pontos; 15 minutos / 15 pontos; 21 minutos / 21 pontos).

Artigo 06 – Faltas / Lances-Livres

6.1. Uma equipe estará em uma situação de penalidade após ter cometido 6 faltas. Os Jogadores não são excluídos com o número de faltas pessoais, sujeito ao artigo 16.

6.2. Se um arremesso de cesta de campo não for convertido, as Faltas durante o ato de arremesso dentro do arco serão penalizadas com 1 Lance-Livre, enquanto as Faltas no ato de arremesso atrás do arco serão penalizadas com 2 Lances-Livres.

6.3. Se um arremesso de cesta de campo for convertido, a cesta será válida e será concedido 1 Lance-Livre adicional para o arremessador.

6.4. 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.

6.5 As Faltas de Equipe 7ª, 8ª e 9ª serão penalizadas com 2 Lances-Livres. A 10ª Falta da Equipe e todas as faltas subsequentes da equipe serão penalizadas com 2 Lances Livres E Posse de Bola.

Esta Cláusula se aplica também para as Faltas Antidesportivas e para as Faltas Durante o Ato de Arremesso e se sobrepõe sobre os itens 6.2, 6.3 e 6.4.



Regulamento – 3 X 3



6.6. Todas as Faltas Técnicas serão sempre penalizadas com 1 Lance-Livre. Após este 1 Lance-Livre, o jogo deverá ser reiniciado da seguinte forma:

- Se a Falta Técnica foi cometida por um Jogador Defensivo, o relógio de arremesso será restabelecido com 12 segundos para os adversários.

- Se a Falta Técnica foi cometida pela Equipe Atacante, o relógio de arremesso para esta Equipe, continuará com o tempo em que foi parado.

6.7 – Desqualificação: Um Jogador que cometer 2 Faltas Antidesportivas (Não se aplica para Faltas Técnicas) será Desqualificado do Jogo e além disso pode ser desqualificado do evento pelo organizador. Independente disso, o organizador desqualificará o(s) jogador(es) envolvidos em atos de violência, de agressão física ou verbal, interferência desonesta em resultados de jogos e os envolvidos não poderão participar dos eventos 3X3 da LDP durante 01 (um) ano.

Nota: Nenhum Lance-Livre será concedido em uma Falta de Ataque.

Artigo 07 – Como a Bola é Jogada

7.1. Após cada cesta de campo convertida ou último lance livre (exceto aqueles seguidos por posse de bola): - Um jogador da equipe que não pontuou reiniciará o jogo driblando ou passando a bola de dentro da quadra diretamente embaixo da cesta (não atrás da linha de fundo) para um local na quadra atrás do arco. - A equipe de defesa não poderá tocar ou tentar roubar a bola na área do “semicírculo” embaixo da cesta.

7.2. Após cada arremesso de cesta de campo não convertida ou último lance livre (exceto aqueles seguidos por posse de bola): - Se a equipe de ataque ganha o rebote da bola, pode continuar a tentativa de pontuar, sem ter que voltar a bola à um local atrás do arco. - Se a equipe de defesa ganha o rebote, deve voltar a bola, para um local atrás do arco (passando ou driblando).

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

7.4. 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 jogador de defesa e o de ataque) atrás do arco na parte superior da quadra.

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

7.6. No caso de uma situação de bola presa, a posse de bola deverá ser concedida à equipe de defesa.

Artigo 8 - Protelação

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

8.2. Se a quadra for equipada com um relógio de arremesso, uma equipe deve tentar um arremesso 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 com o jogador de defesa ou depois de uma cesta de campo convertida, embaixo da cesta).

8.3. É uma violação, se após a bola ter sido “limpa” para jogo, um jogador de ataque estiver driblando a bola dentro do arco de costas ou de lado para a cesta, por mais de cinco segundos.

Nota: Se a quadra não estiver equipada com um relógio de arremesso e uma equipe não estiver tentando suficientemente, atacar para cesta, o árbitro deverá dar um aviso para a equipe atacante contando os últimos 5 segundos.

Artigo 9 - Substituições

É permitido uma substituição a qualquer equipe, quando a bola se tornar morta e antes do Check-ball ou do Lance-Livre. O substituto pode entrar no jogo após seu companheiro de equipe pisar fora da quadra e estabelecer um contato físico com ele. As substituições podem somente ocorrer atrás da linha final no lado oposto da cesta e as substituições não necessitam de nenhuma ação dos árbitros ou dos oficiais de mesa.



Regulamento – 3 X 3



Artigo 10 - Tempos Debitados

10.1. Para cada equipe é concedido 01 tempo debitado. Qualquer jogador ou substituto pode solicitar o tempo debitado em uma situação de bola morta.

10.2. Todos os tempos debitados tem duração de 30 segundos

Nota: Os tempos debitados e substituições só podem ser sancionados em situações de bola morta e não podem ser sancionados quando a bola estiver viva (Art. 7.1).

Artigo 11 - Protestos

11.1 - Procedimentos para protesto caso uma equipe entenda ter seus interesses prejudicados negativamente por uma decisão de um oficial ou por algum acontecimento que tenha ocorrido durante um jogo, deve proceder da seguinte maneira:

I - Um jogador da equipe deverá assinar a súmula imediatamente ao final da partida e antes que o árbitro a assine.

II - Dentro de 30 minutos, a equipe deverá apresentar por escrito as explicações do caso, assim como fazer um depósito de segurança no valor de R\$500,00 (quinhentos reais), para o Diretor do Evento. Se o protesto for aceito, então o depósito de segurança será devolvido.

Artigo 12 – Classificação da Competição

12.1 - 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:

I - Maior número de vitórias (ou percentual de vitórias no caso de número diferente de jogos numa comparação entre grupos);

II - Confronto Direto (somente levando em conta vitória/derrota e se aplica somente dentro de um grupo);



Regulamento – 3 X 3



III - Maior média de pontuação (sem considerar os placares de vitórias por ausências- Wx0)

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

Artigo 13 – Pontuação do Ranqueamento - Etapas/Circuito

13.1 – O circuito 3X3 da LDP será realizado na temporada de 2024 em 04 (quatro) etapas.

13.2 – Em cada etapa teremos o ranking independentemente da extensão do Torneio, os pontos do Circuito são concedidos em cada Etapa do Circuito para fins da classificação:

Classificação	1º	2º	3º	4º	5º	6º	7º	8º	9º	10º	11º em diante
Pontuação 1ª Etapa	100	80	70	60	50	40	30	20	10	05	01
Pontuação 2ª Etapa	100	80	70	60	50	40	30	20	10	05	01
Pontuação 3ª Etapa	100	80	70	60	50	40	30	20	10	05	01
Pontuação Etapa Final	200	160	140	120	100	80	60	40	20	10	02

13.3 - Os critérios para desempate da classificação final do ranqueamento do circuito são os seguintes:

- Maior participação em número de etapas;**
- Maior número de 1º colocado/etapa;**
- Maior número de 2º colocado/etapa;**
- Maior número de vitórias acumuladas no Circuito;**

Artigo 14 – Premiação

Em cada etapa para os 3 (três) primeiros colocados serão atribuídos títulos de campeão, vice-campeão e 3º lugar, sendo oferecidos aos 3 primeiros colocados medalhas para cada atleta e troféu



Regulamento – 3 X 3



para a equipe campeã em todas as categorias. As três melhores equipes ranqueadas ao final do circuito nas categorias sub 16 masculino e livre masculino somando a pontuação das quatro etapas receberão uma premiação em dinheiro, sendo:

1ª melhor ranqueada = R\$1.000,00 (mil reais);

2ª melhor ranqueada = R\$500,00 (quinhentos reais);

3ª melhor ranqueada = R\$250,00 (duzentos e cinquenta reais);

Obs.: a pontuação será conforme artigo 13.2

Artigo 15 – Desqualificação:

Um Jogador que cometer 2 Faltas Antidesportivas (Não se aplica para Faltas Técnicas) será Desqualificado do Jogo e além disso pode ser desqualificado do evento pelo organizador. Independente disso, o organizador desqualificará o(s) jogador(es) envolvidos em atos de violência, de agressão física ou verbal, interferência desonesta em resultados de jogos, uma violação das Regras de Antidoping da FIBA (Livro 4 do Regulamento FIBA) ou qualquer outra violação ao Código de Ética da FIBA (Livro 1, Capítulo II do Regulamento Interno da FIBA). O organizador pode também desqualificar a equipe completa do evento, dependendo da contribuição dos outros membros da equipe (também pela sua passividade) em relação ao comportamento mencionado acima. O direito da FIBA de impor as sanções disciplinares através do regulamento do evento, os Termos e Condições do play.fiba3x3.com, e o Regulamento Interno da FIBA, se mantém inalterados por qualquer desqualificação sob este Art. 15.

Artigo 16 – Uniforme:

É de caráter obrigatório o uso de uniforme com número na camiseta.

Artigo 17 – Inscrição:

17.1 - A inscrição deverá ser feita através do Forms disponibilizado pela organização do campeonato e o mesmo poderá ser encontrado nas redes sociais da equipe organizadora.



Regulamento – 3 X 3



17.2 – Somente inscrições completas e com o comprovante de inscrição devidamente enviado serão confirmadas.

17.3 – Não haverá devolução de valor da taxa de inscrição e o mesmo será perdido pela equipe em caso de desistência de participação em qualquer etapa.

Artigo 18 – Autorização Para Menores:

18.1 – Atletas menores de idade deverão entregar no início de cada etapa na mesa organizadora o documento de autorização para menores devidamente assinado pelo responsável, e mostrar um documento oficial com foto para que comprove que a autorização seja realmente dele.

18.2 – A falta deste documento acarretará na não permissão de participação do atleta na etapa.

Artigo 19 – Direito de Imagem:

A LDP se reserva no direito de usar todo e qualquer tipo de material como fotos, vídeos e documentos em campanhas promocionais e institucionais destinadas à divulgação ao público em geral, podendo ser usada para promover o próprio evento e futuras etapas e campeonatos da modalidade.

Artigo 20 – Obrigações cidade sede:

- Ginásio liberado e limpo 01 (uma) horas antes do horário de início;
- Som com microfone;
- DJ (opcional);
- Pagamento taxa transporte da equipe de arbitragem;
- Refeição equipe de arbitragem;
- Ponto de água potável;
- Ambulância ou Enfermeiro/Socorrista;

Artigo 21 – Caso de acidente ou morte:

A Liga Desportiva Paulista não se responsabilizará por acidentes ocorridos com atletas, antes, durante ou depois de cada partida.

Artigo 22

CASOS OMISSOS DEVERÃO SEGUIR O REGULAMENTO GERAL DA LDP