



**BASKETBALL
3X3**

**REGRA OFICIAL
(JANEIRO 2024)**

play.fiba3x3

ÍNDICE

1. Quadra e Bola	3
2. Equipes	3
3. Oficiais do Jogo	3
4. Início do Jogo	4
5. Pontuação	4
6. Tempo de Jogo/Vencedor de um Jogo	5
7. Faltas/Lances Livres.....	6
8. Como a Bola é jogada	13
9. Protelação	14
10. Substituições	15
11. Tempos Debitados	15
12. Uso do Material de Vídeo	16
13. Procedimento de Protesto	19
14. Classificação das Equipes	20
15. Regras de Chaveamento	22
16. Desqualificação	22
17. Adaptação para Categorias SUB12	23
18. Súmula	24

A Regra Oficial de Basketball 3x3 publicada mais recente é válida para todas as situações de jogos não mencionadas especificamente nesta versão curta da Regra Oficial de Basketball 3x3 e nas Interpretações Oficiais do 3x3.

O objetivo deste documento é aplicar os princípios e conceitos do Livro de Regra, nas situações práticas e específicas, conforme elas possam surgir durante um jogo de 3x3.

O(a) Árbitro(a) terá o total poder e autoridade para tomar decisões sobre quaisquer pontos não especificamente cobertos na Regra Oficial de Basketball 3x3 ou nas Interpretações Oficiais do 3x3. Para evitar dúvidas ao longo deste documento, as referências a quaisquer artigos da regra referem-se à mais recente Regra Oficial de Basquete 3x3 publicada - Versão Curta.

*Tradução Oficial do Departamento de Arbitragem 3x3 da Confederação Brasileira de Basketball - CBB com a autorização da FIBA para divulgação em território nacional Brasileiro.

Caso exista qualquer discrepância entre a regra oficial FIBA em inglês para essa tradução, favor entrar em contato através do e-mail arbitragem@basquetebrazil.org.br

As partes destacadas em amarelo foram atualizadas.

1. QUADRA E BOLA

1.1. 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.

1.2. Uma bola de 3x3 deverá ser usada em todas as categorias.

Nota:

- 1. Nos níveis de base, os jogos de 3x3 podem ser jogados em qualquer lugar ; as marcações da quadra, se houver alguma, deverão ser adaptadas no espaço disponível; entretanto, as Competições Oficiais FIBA 3X3 devem cumprir totalmente as especificações acima, incluindo os protetores acolchoados da tabela com o relógio de arremesso integrado no estofamento destes protetores.*
- 2. Competições Oficiais FIBA 3x3 são: Torneios Olímpicos, Copas do Mundo 3x3 (incluindo Sub23 e Sub18), Copas Regionais (incluindo Sub17), Ligas Nacionais Sub23, e World Tour 3x3, 3x3 Challengers e 3x3 Séries Femininas.*

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 e/ou nenhuma orientação remota do lado de fora da quadra

3. OFICIAIS DO JOGO

O jogo deverá ser conduzido por 02 Árbitros(as), 03 Oficiais de Mesa e 01 Supervisor(a) de Esportes da Competição, se houver.

Nota: O Artigo 3 Não se aplica à eventos de base.

Determinação:

Além dos oficiais de mesa, o(a) Supervisor(a) de Esportes da Competição (se estiver presente) pode informar ao(a) Árbitro(a) sobre quaisquer irregularidades que violem os Regulamentos Internos da FIBA, a Regra Oficial de Basketball 3x3 ou as Interpretações do 3x3.

4. INÍCIO DO JOGO

- 4.1. Ambas equipes deverão fazer o aquecimento simultaneamente antes do jogo.
- 4.2. 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.
- 4.3. O jogo Não pode começar se uma das equipes não estiver na quadra de jogo com 03 jogadores(as) prontos(as) para jogar.

Nota: O Artigo 4.3 não deverá ser obrigatório para eventos de base.

5. PONTUAÇÃO

- 5.1. A todo arremesso dentro do arco (área de cesta de campo de 1 ponto) deverá ser concedido 1 ponto.
- 5.2. A todo arremesso atrás do arco (área de cesta de campo de 2 pontos) deverão ser concedidos 2 pontos.
- 5.3. A todo arremesso de lance livre convertido deverá ser concedido 1 ponto.

Determinação:

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.

6. TEMPO DE JOGO/VENCEDOR DE UM JOGO

- 6.1. 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.
- 6.2. 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).
- 6.3. 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.
- 6.4. 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.
- 6.5. 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.
- 6.6. Uma equipe que perder a partida por desistência ou uma ausência desonesta será 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). 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).*
- 2. O Artigo 6.4 não será obrigatório em eventos de base.*

7. FALTAS / LANCES LIVRES

7.1. 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.

7.2. 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

7.3. 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.

7.4. 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.

7.5. 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.

Determinação 1:

Uma falta pessoal é marcada por um contato ilegal em um(a) adversário(a), quer a bola esteja viva ou morta.















Durante o jogo, cada jogador(a) tem o direito de ocupar uma posição (no cilindro) na quadra de jogo, desde que já não esteja ocupada por um jogador(a) adversário(a). Este princípio protege o espaço dele(a) sobre o chão, o qual ele(a) já ocupa, e o espaço sobre ele(a), quando ele(a) saltar verticalmente dentro deste espaço.

Todo(a) jogador(a) que não tenha a posse de bola: Um(a) jogador(a) não poderá segurar, empurrar, carregar, dar uma topada ou impedir o progresso de um(a) adversário(a), estendendo a mão, o braço, o cotovelo, o ombro, o quadril, a perna, o joelho ou o pé.

O princípio da vantagem/desvantagem é aplicado, a menos que a liberdade de movimento do(a) jogador(a) seja restringido por um(a) adversário(a).

Um(a) jogador(a) não poderá segurar, agarrar ou empurrar um adversário(a), deslocando-o(a) ou limitando-o(a), impedindo ou retardando a capacidade dele(a) saltar ou se mover.

Exemplos em Vídeos:

- Segurando/Agarrando em um Corte – Falta 
- Segurando/Agarrando em um Corte – Falta 
- Segurando/Agarrando em um Corte – Falta 
- Segurando/Agarrando em um Giro – Falta 
- Segurando/Agarrando em um Giro – Falta 
- Segurando/Agarrando em uma tentativa de se Posicionar – Falta de Ataque 
- Segurando/Agarrando em uma tentativa de se Posicionar – Falta 
- Segurando/Agarrando em um Rebote – Falta 
- Segurando/Agarrando em um Rebote – Falta 
- Segurando/Agarrando em um Rebote – Falta 
- Segurando/Agarrando em um Rebote – Falta 
- Segurando/Agarrando em um Rebote – Falta 
- Segurando/Agarrando em um Rebote – Falta 
- Segurando/Agarrando em um Rebote – Falta 

Jogador com a posse de bola, mas não em ato de arremesso: Um jogador de Defesa não poderá segurar, empurrar, carregar, dar uma topada ou impedir o progresso de um adversário por estender a mão, o braço, o cotovelo, o ombro, o quadril, a perna, o joelho ou o pé, fora do seu cilindro, provocando a perda do controle da bola deste jogador Atacante.

Exemplos em Vídeos :








- Segurando/Agarrando – Falta 

Jogador(a) em Ato de Arremesso: Assim que um(a) jogador(a) deixar sua posição vertical (no cilindro) e um contato de corpo ocorrer com um(a) adversário(a) que tenha já estabelecido sua própria posição vertical (no cilindro), o(a) jogador(a) que deixou sua posição vertical (o cilindro) é o responsável por este contato.

O princípio de vantagem/desvantagem é aplicado até que:

- O(a) jogador(a) de ataque claramente perca seu equilíbrio e/ou perca o controle da bola por causa de um contato excessivo de um(a) jogador(a) de defesa.
- O(a) jogador(a) de defesa claramente perca seu equilíbrio por causa de contato excessivo de um jogador(a) de ataque.

Exemplos em Vídeos:



- Contato em uma tentativa de bandeja – Não apitar 
- Contato em uma tentativa de bandeja – Não apitar 
- Contato em uma tentativa de bandeja – Não apitar 
- Contato em uma tentativa de bandeja – Não apitar 
- Contato em uma tentativa de bandeja – Não apitar 
- Contato em uma tentativa de bandeja – Não apitar 
- Contato em uma tentativa de bandeja – Não apitar 

Determinação 2:

Uma Falta Antidesportiva é uma falta do(a) jogador(a) por um contato excessivo, duro Ou perigoso.

Agarrar um adversário que tenha o controle de bola será considerada como uma Falta Antidesportiva.



Exemplos em Vídeos:

- Agarrando em um movimento – Falta Antidesportiva 
- Dar soco/pancada em um corte – Falta Desqualificante 

Determinação 3:

Um Jogador(a) que claramente exagera ou simula um falso contato pode receber uma falta Técnica imediatamente. Nenhuma advertência será dada.

Exemplos em Vídeos:





- Exagerando um Contato – Falta Técnica 
- Simulando Falso Contato – Falta Técnica 

Determinação 4:

Em situações quando um(a) jogador(a) atacante faz um corta-luz sobre um jogador(a) de defesa,

- Uma Falta de Ataque será marcada:
 - Quando o(a) jogador(a) atacante estender seus braços, independente de empurrar ou não.
 - Quando o(a) jogador(a) atacante se mover e não tomar uma posição legal.
 - Quando o(a) jogador(a) atacante colocar as palmas da sua mão sobre o(a) jogador(a) de defesa, independente de empurrar ou não, e/ou segurar/agarrar o(a) jogador(a) de defesa.
- Uma Falta de Defesa será marcada:
 - Quando o jogador(a) de defesa segurar ou agarrar o(a) jogador de ataque, impedindo ou retardando o movimento do(a) jogador(a) de ataque.

Exemplos em Vídeos:

- Corta-Luz sobre a Bola: Estendendo os Braços - Falta de Ataque 
- Corta-Luz sobre a Bola: Estendendo os Braços - Falta de Ataque 
- Corta-Luz sobre a Bola: Estendendo os Braços - Falta de Ataque 
- Corta-Luz sobre a Bola: Estendendo os Braços - Falta de Ataque 
- Corta-Luz sobre a Bola: Estendendo os Braços - Falta de Ataque 
- Corta-Luz sobre a Bola: Estendendo os Braços - Falta de Ataque 
- Corta-Luz sobre a Bola: Estendendo os Braços - Falta de Ataque 
- Corta-Luz sobre a Bola: Estendendo os Braços - Falta de Ataque 
- Corta-Luz sobre a Bola: Estendendo os Braços - Falta de Ataque 
- Corta-Luz sobre a Bola: Corta Luz se movendo - Falta de Ataque 
- Corta-Luz sobre a Bola: Corta Luz se movendo - Falta de Ataque 
- Corta-Luz sobre a Bola: Corta Luz Agarrando/Se Movendo - Falta de Ataque 
- Corta-Luz sobre a Bola: Segurando - Falta de Defesa 
- Corta-Luz Fora da Bola: Empurrando - Falta de Ataque 

Determinação 5:

Em situações com um número de penalidades a serem administradas durante o mesmo período do cronômetro de jogo parado, os(as) Árbitros(as) devem prestar atenção, em particular, à ordem na qual a violação ou faltas ocorreram, para determinar quais penalidades serão administradas e quais penalidades serão canceladas. Penalidades idênticas cancelarão uma à outra.

Determinação 6:

As penalidades para Falta Dupla sempre cancelarão uma à outra, independente das situações de faltas da equipe ou se for a primeira ou segunda Falta Antidesportiva do(a) jogador. Após o cancelamento das penalidades iguais, a bola será concedida para um check ball para a equipe que tinha o controle de bola ou tinha direito à bola. O relógio de arremesso não deverá ser reiniciado. Se nenhuma equipe tiver o controle de bola e nem tiver o direito à bola, então ocorre uma situação de bola de bola presa. A bola será concedida para a equipe que era a última equipe de defesa, com 12 segundos no relógio de arremesso.

Determinação 7:

Resumo das penalidades de Falta Antidesportiva:

Falta-Antidesportiva de Jogador	Falta da Equipe 1-6	Falta da Equipe 7-9	Falta da Equipe +10
1ª Falta Antidesportiva	2 lances livres	2 lances livres	2 lances livres + posse de bola
2ª Falta Antidesportiva	2 lances livres + posse de bola	2 lances livres + posse de bola	2 lances livres + posse de bola

Toda falta antidesportiva sempre contará 02 faltas para a equipe.

Resumo das penalidades de Falta Técnica:

Falta Técnica de Jogador de Defesa	Falta Técnica de Jogador de Ataque	Nenhuma Equipe tem Posse de Bola
1 lance livre	1 lance livre	1 lance livre
Posse de bola para equipe Atacante	Posse de bola para equipe Atacante	Posse de bola para Última equipe de Defesa
Reiniciar relógio de arremesso 12 segundos	Não reiniciar o relógio de arremesso de 12 segundos	Reiniciar relógio de arremesso 12 segundos

A penalidade para uma falta técnica sempre será administrada imediatamente e antes de quaisquer outras penalidades (se houverem outras).

8. COMO A BOLA É JOGADA

8.1. 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.

8.2. 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)

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

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

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

8.6. No caso de uma situação de bola presa, o jogo deverá ser reiniciado com *check ball* para a última equipe de defesa. O relógio de arremesso deve ser restabelecido para 12 segundos.

Determinação 1:

Após uma cesta convertida, todas as ações com a intenção de retardar o jogo devem ser conduzidas com uma advertência imediata.

Qualquer tentativa subsequente de retardar o jogo por uma equipe que já tenha sido advertida, deve ser conduzida com uma Falta Técnica.

9. PROTELAÇÃO

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

9.2. 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).

9.3. 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.

Nota: *Se a quadra não estiver equipada com um relógio de arremesso e uma equipe não estiver tentando suficientemente atacar para cesta, os(as) árbitros(as) devem dar nestes últimos 5 segundos, um aviso para a equipe atacante sobre estes segundos restantes, contando-os em voz alta e sinalizando-os com o braço estendido.*

Determinação 1:

Se a quadra não estiver equipada com um relógio de arremesso, o Art. 9.1 deverá ser aplicado pelo(a) Árbitro(a) com um aviso, fazendo contagem regressiva destes últimos 5 segundos. No caso da quadra que esteja equipada com um relógio de arremesso, o Art. 9.2. será aplicado em relação à protelação e se ele(a) deixar de jogar ativamente.

Determinação 2:

Um(a) jogador(a) que esteja ajustando algo de sua vestimenta (amarrando cadarço do tênis, etc.) **E ASSIM CAUSANDO UM ATRASO NO JOGO**, deverá ser imediatamente substituído(a) e somente pode retornar no jogo na próxima situação de bola morta. A recusa em deixar a quadra após ser solicitado pelo(a) Árbitro(a) para fazê-lo, resultará em uma falta técnica.

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

11.1. 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.

11.2. Além dos tempos debitados das Equipes, em Competições Oficiais FIBA 3x3 ou se assim decidido pelo(a) organizador(a), 02 tempos debitados adicionais deverão ser concedidos na primeira bola morta após o cronômetro de jogo mostrar 6:59 e 3:59 respectivamente em todos os jogos.

11.3. Todos os tempos debitados devem durar 30 segundos.

12. USO DO MATERIAL DE VÍDEO

12.1. Os(as) Árbitros(as) estão autorizados a usar, se disponível e aprovado pelo (a) Supervisor(a) de Esportes da Competição, caso haja, um Sistema de Repetição Simultânea (IRS – Instant Replay), antes de assinarem a súmula, para decidir sobre:

- O placar ou qualquer mau funcionamento do cronômetro de jogo ou do relógio de arremesso, em qualquer momento durante o jogo.
- Se um último arremesso de cesta de campo ao final do tempo normal de jogo foi efetuado durante o tempo de jogo e/ou se um arremesso de cesta de campo conta 1 ou 2 pontos.
- Nos últimos 30 segundos do tempo normal de jogo ou na prorrogação, qualquer situação.
- Para identificar o envolvimento dos membros da equipe durante algum ato de violência.
- Uma solicitação de Desafio (“Challenge”) por uma equipe conforme as disposições aplicáveis da Regra Oficial de Basquete 3x3.

12.2. Sem o prejuízo de precedente e usando apenas o vídeo oficial e materiais oficiais, o seguinte pode sempre ser desafiado: se o último arremesso de cesta de campo no final do jogo foi efetuado durante o tempo de jogo e/ou se se um arremesso de cesta de campo contará 1 ou 2 pontos.

Nota: Um pedido de Desafio (“Challenge”) será possível somente em Jogos Olímpicos, Copa do Mundo (somente na Categoria Open) e World Tour, bem como se previsto nos respectivos regulamentos das competições e sujeito a disponibilidade do SRI (IRS)

Determinação 1:

No caso do SRI – Sistema de Repetição Instantânea (“Instant Replay”) estiver disponível nos Jogos Olímpicos, Torneios de Classificação Olímpica, na Copa do Mundo (somente na Categoria Open) e World Tour, bem como se previsto no respectivo regulamento da competição, qualquer jogador de qualquer equipe pode solicitar uma revisão de vídeo (Desafio / “Challenge”), em uma das situações listadas abaixo:

Somente uma pontuação e/ou um apito soado pelos Árbitros(as) podem ser desafiados. Uma não marcação que não leva à uma pontuação não pode ser desafiada. As situações em que um Desafio (“Challenge”) pode ser solicitado por uma equipe durante o jogo são as seguintes (lista completa):

- Para verificar se um arremesso convertido foi efetuado antes ou depois de ter expirado o relógio de arremesso.
- Para identificar o jogador que causou a saída da bola na linha limítrofe, quando esta violação for apitada nos 2 últimos minutos do tempo normal ou na prorrogação de um jogo. Um Desafio (“Challenge”) não pode ser solicitado se o Árbitro não apitou uma violação de linha limítrofe.
- Para verificar se um jogador cometeu uma violação de linha limítrofe, quando esta violação for apitada nos 2 últimos minutos do tempo normal ou na prorrogação de um jogo. Um Desafio (“Challenge”) não pode ser solicitado se o Árbitro não apitou uma violação de linha limítrofe.
- Para verificar se um jogador tinha tornado a bola limpa após uma nova posse da equipe
- Para verificar se a posse da bola tinha trocado ou se a bola foi/não foi tornada limpa, antes da tentativa de um arremesso.
- Para verificar se um arremesso de cesta de campo será válido e se sim, se ele conta 1 ou 2 pontos. Somente o Ato de Arremesso será revisável.
- Para verificar se, para uma falta sancionada sobre o arremessador, será(ão) concedido(s) 1 ou 2 lances livres.

Para solicitar um Desafio (“Challenge”), o(a) jogador(a) deverá usar sua voz dizendo alto e claro “Desafio” e indicando um “C” usando o polegar e o dedo indicador. O Desafio (“Challenge”) pode somente ser solicitado imediatamente durante a próxima posse de bola de uma equipe ou na próxima situação de bola morta após a ação ocorrida, o que acontecer primeiro. Se o Desafio (“Challenge”) não for solicitado na próxima vez que a equipe obtiver a posse após a situação ter ocorrido, ou na primeira bola morta após a situação ocorrida, a solicitação do Desafio (“Challenge”) será recusada.

Durante a revisão do(a) Árbitro(a), todos(as) os(as) jogadores(as) deverão permanecer distantes da mesa dos oficiais.

Se após a revisão, a decisão do(a) Árbitro(a) for confirmada e ela permanecer inalterada (“Desafio perdido”), a equipe perderá o seu direito do Desafio (“Challenge”) pelo restante do jogo.

Se após a revisão, a decisão do(a) Árbitro(a) for corrigida e alterada (“Desafio vencido”), a equipe manterá o seu direito do Desafio (“Challenge”) pelo restante do jogo.

Se o material do vídeo não estiver nítido, a decisão do(a) Árbitro(a) permanecerá inalterada, e a equipe manterá o seu direito do Desafio (“Challenge”) pelo restante do jogo.

Determinação 2:

O(a) Supervisor(a) de Esportes da Competição pode servir como uma fonte de informação ao Árbitro(a) para determinar a decisão correta, embora a decisão final será tomada pelo(a) Árbitro(a).

Para solicitar a atenção do(a) Árbitro(a), o(a) Supervisor(a) de Esportes da Competição somente pode parar o jogo após uma cesta marcada, sem colocar nenhuma equipe em desvantagem.

13. PROCEDIMENTOS PARA PROTESTO

13.1. 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.

13.2. No caso de protesto de uma equipe, somente o video oficial e materiais oficiais podem ser usados para se tomar um decisão.

13.3. 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 **E O SUPERVISOR (Se presente)**, tenham assinado a súmula
- Uma taxa de US\$ 200 deverá ser aplicada para cada protesto, **e será pago em caso do protesto for perdido (*ver regulamento de cada Organizador)**

13.4. O(a) Supervisor(a) de Esportes da Competição (ou uma pessoa indicada para ser o(a) responsável em receber os protestos, designada no Congresso Técnico com as Equipes na véspera do Evento), 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(a) 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.

13.5. O(a) Supervisor(a) de Esportes da Competição (ou a pessoa indicada para ser o(a) responsável em receber os protestos, designada(o) no Congresso Técnico com as Equipes na véspera do Evento), 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.

14. 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.

A classificação em Circuitos (onde circuito é definido como uma série de torneios conectados) será calculada pelo denominador dos circuitos, por ex.: no caso de jogadores (se jogadores podem criar novas equipes em cada torneio) ou de equipes (se jogadores só podem jogar por uma equipe no circuito inteiro).

Os critérios para classificações de Circuitos são os seguintes:

- Classificação no evento final ou anterior a ele, sendo efetivamente classificado para a final do Circuito.
- Pontos da classificação do Circuito, acumulados para classificação final em cada etapa do Circuito.
- Maior número de vitórias acumuladas no Circuito (ou percentual de vitórias no caso de número diferente de jogos).
- Maior média de pontuação durante o Circuito (sem considerar os placares de vitórias por ausências -Wx0-), **sem nunca considerar mais do que 21 pontos em cada jogo, independentemente se a pontuação for acima de 21 pontos.**
- Chaveamento para fins de desempate será um chaveamento de Circuito feito simultaneamente com chaveamento específico de cada evento.



Independente da extensão do Torneio, os pontos do Circuito são concedidos em cada Torneio do Circuito para fins da classificação :

<i>Classificação do Torneio</i>	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17-32	33+	DQF
<i>Pontos do Circuito</i>	100	80	70	60	50	45	40	35	20	18	16	14	12	11	10	9	3	1	0

Chaveamentos de Circuito são feitos com todas as equipes participantes em um Circuito, independente se eles jogarão ou não no próximo evento

Determinação:

Para uma Equipe Desqualificada pelo Organizador devido a desistência ou 2 ausências (W x 0) na competição ou por razões disciplinares, não deverão ser concedidos pontos no ranking individual e deverá ser apresentada como "DQF" na parte inferior da classificação de grupo e na classificação final. Os resultados e estatísticas de jogos já realizados deverão ser mantidos.

Se uma Equipe for Desqualificada depois de um jogo de eliminatória direta, em que ela tinha vencido, a Equipe Perdedora será a Vencedora do Jogo mantendo como está a pontuação que esta equipe tinha no jogo, enquanto que na pontuação da Equipe Desqualificada será colocada "0". A nova Equipe Vencedora deve avançar para a próxima rodada e completar o chaveamento.

15. REGRAS DE CHAVEAMENTO

As equipes são divididas em grupos de acordo com os pontos de ranking da equipe (soma dos pontos de ranking individuais dos 3 melhores jogadores da equipe antes da competição), exceto se estiver previsto de maneira diferente nos regulamentos da competição.

No caso de equipes terem o mesmo número de pontos, o chaveamento será determinado aleatoriamente antes do início da competição.

Em competições de seleções nacionais, o chaveamento será feito baseado no Ranking 3x3 da Confederação Nacional.

16. 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.

O direito da FIBA ao impor sanções disciplinares dentro do regulamento do evento, aos Termos e Condições do **play.fiba3x3.com**, e ao Regulamento Interno da FIBA, se mantém inalterado por qualquer desqualificação sob este Art. 16.

17. ADAPTAÇÕES PARA CATEGORIA SUB12

As seguintes adaptações à regra são recomendadas para a categoria Sub12:

- Na medida do possível, a cesta pode ser abaixada para 2,60m.
- A primeira equipe a pontuar na prorrogação vence o jogo.
- Nenhum relógio de arremesso é utilizado. Se uma equipe não estiver tentando suficientemente atacar à cesta, os árbitros deverão dar-lhes um aviso na contagem dos últimos 5 segundos.
- Situações de penalidade não são aplicáveis. Todas as faltas são seguidas por um *check ball*, exceto aquelas no ato do arremesso, faltas técnicas e faltas antidesportivas.
- Tempos debitados não são concedidos.

Nota: A flexibilidade oferecida pela nota do Art. 6 pode ser aplicada como se considerar conveniente.

Determinação 1:

Os jogos de categorias Sub12 e mais novos podem ser jogados com a medida do Basketball 5.

18. SÚMULA

FEDERAÇÃO INTERNACIONAL DE BASKETBALL - FIBA 3X3
 CONFEDERAÇÃO BRASILEIRA DE BASKETBALL - CBB 3X3



SÚMULA



Equipe A: _____

Equipe B: _____

Competição: _____		Data: _____		Árbitros: #1 _____		
Categoria: _____				#2 _____		
Número do Jogo: _____		Hora: _____		Local: _____		
Equipe A: _____			Running score			
Tempo Debitado: <input type="checkbox"/>	Faltas da Equipe:		A	B	A	B
	1	2	1	1	13	13
	3	4	2	2	14	14
	5	6	3	3	15	15
	7	8	4	4	16	16
	9	10+	5	5	17	17
			6	6	18	18
			7	7	19	19
			8	8	20	20
			9	9	21	21
			10	10	22	22
			11	11	23	23
			12	12		
Jogadores:			Untidesportiva		Placar (depois do tempo regular) A _____ B _____	
	No.	1	2	Placar (depois da prorrogação) A _____ B _____		
				Assinatura dos Árbitros: _____		
				Requerimento de Protesto: <input type="checkbox"/> Sim		
				Nome da Equipe: _____		
Apontador: _____			(Assinatura do Jogador)			
Cronometrista: _____						
Operador do Relógio de Arremesso: _____						