



BRASIL

REGRA OFICIAL
(JANEIRO 2026)

play.fiba3x3

molten[®]

SUMÁRIO

O JOGO	5
QUADRA	5
EQUIPAMENTO	10
EQUIPES	11
REGRAS DO JOGO	13
VIOLAÇÕES	23
FALTAS	31
ÁRBITROS	49
SINAS DOS ÁRBITROS	56
SÚMULAS	68
PROCEDIMENTO DE PROTESTO	73
CLASSIFICAÇÃO DAS EQUIPES	73
CATEGORIA SUB-12	75

ÍNDICE

Art. 1 - O Jogo.....	5
Art. 2 - Quadra de Jogo.....	5
Art. 3 - Equipamentos.....	10
Art. 4 - Equipes.....	11
Art. 5 - Jogadores: Lesão.....	13
Art. 6 - Anulado	14
Art. 7 - Anulado	14
Art. 8 - Tempo de Jogo, empate e prorrogação.....	14
Art. 9 - Início e Fim de Jogo.....	15
Art. 10 - Situação da bola.....	15
Art. 11 - Localização de um jogador e de um árbitro.....	16
Art. 12 - Situação de Bola ao Alto.....	16
Art. 13 - Como a bola é jogada.....	17
Art. 14 - Controle de bola.....	17
Art. 15 - Jogador em ato de arremesso.....	18
Art. 16 - Cesta quando convertida e seu valor.....	19
Art. 17 - Check-ball.....	20
Art. 18 - Tempo debitado.....	21
Art. 19 - Substituição.....	21
Art. 20 - Jogo perdido por W.O.....	22
Art. 21 - Jogo perdido por desistência.....	22
Art. 22 - Violações.....	23
Art. 23 - Jogador fora da quadra e bola fora da quadra.....	23
Art. 24 - Drible.....	24
Art. 25 - Andada.....	25
Art. 26 - 3 Segundos.....	26
Art. 27 - 5 Segundos.....	26
Art. 28 - De costas para a cesta.....	26
Art. 29 - 12 Segundos.....	27
Art. 30 - Limpando a bola.....	28
Art. 31 - Interferência na cesta.....	29
Art. 32 - Faltas.....	32
Art. 33 - Contato: Princípios gerais.....	33
Art. 34 - Falta de contato.....	36
Art. 35 - Falta Dupla.....	37
Art. 36 - Falta Técnica.....	38
Art. 37 - Falta Antidesportiva.....	39
Art. 38 - Falta Desqualificante.....	40
Art. 39 - Briga.....	41
Art. 40 - Anulado	41
Art. 41 - Faltas de equipe: penalidades.....	41
Art. 42 - Situações especiais.....	43
Art. 43 - Lances Livres.....	44
Art. 44 - Erros Corrigíveis.....	46
Art. 45 - Árbitros, Oficiais de Mesa e Supervisor da Partida: Deveres e Poderes.....	49
Art. 46 - Supervisor da Partida.....	50
Art. 47 - Árbitros: Deveres e Poderes.....	51
Art. 48 - Apontador: Deveres.....	54
Art. 49 - Operador de Placar: Deveres.....	54
Art. 50 - Operador do relógio de arremesso: Deveres.....	55
A - Sinais dos Árbitros.....	56
B - Súmulas.....	68
C - Procedimento de Protesto.....	73
D - Classificação das Equipes.....	73
E - Adaptação para as categorias U12.....	75

play.fiba3x3



Ao longo das Regras Oficiais do Basquete 3x3, todas as referências feitas ao jogador, árbitro ou oficial de mesa, no gênero masculino, aplicam-se igualmente ao gênero feminino. Deve-se entender que essa forma é utilizada apenas por razões de simplificação textual.

A numeração dos artigos segue a mesma sequência das Regras Oficiais de Basquetebol 5x5 da FIBA. Quando determinado artigo não se aplica ao jogo 3x3, ele é considerado sem aplicação, em vez de ser renumerado. Esse procedimento é adotado para manter a correspondência e padronização entre as regras do basquetebol 3x3 e do basquetebol 5x5.

Art. 1 – O JOGO

1.1 Jogo de Basquete 3x3

O basquete 3x3 é jogado em uma única cesta por 2 equipes de 3 jogadores, com no máximo um substituto cada. O objetivo de cada equipe é marcar pontos na cesta e impedir que a outra equipe marque. O jogo é controlado por até 2 árbitros, oficiais de mesa e um supervisor esportivo, se houver.

1.2 Vencedor do jogo

A primeira equipe a alcançar 21 pontos ou mais vence o jogo, caso isso ocorra antes do término do tempo regulamentar. Esta regra de "morte súbita" aplica-se apenas ao tempo regulamentar (não se aplica a eventual prorrogação). Se o placar estiver empatado ao final do tempo regulamentar, será realizada uma prorrogação. Na prorrogação, a primeira equipe a marcar 2 pontos vence o jogo.

1.3 Responsabilidade dos participantes

Todos os participantes do jogo, os oficiais de mesa, o supervisor esportivo, se presente, todos os membros das equipes com direito a jogar e demais integrantes da delegação, devem colaborar para o bom andamento da partida e sempre demonstrar comportamento ético. Caso se tornem cientes de alguma inconsistência (erro corrigível) na anotação do placar, faltas, tempos pedidos, bem como na operação do cronômetro de jogo e do cronômetro de posse, devem notificar imediatamente os árbitros, garantindo que o erro seja corrigido de acordo com estas regras.

Art. 2 – QUADRA DE JOGO

2.1 Quadra de jogo

Uma quadra de basquete 3x3 deve possuir superfície plana e dura, livre de obstruções (Diagrama 1), com dimensões de 15 m de largura e 11 m de comprimento, medidas a partir da borda interna da linha de limite (Diagrama 1).

A quadra deve ter a zona padrão de jogo de basquete, incluindo a linha de lance livre (5,80 m), a linha de 2 pontos (6,75 m) e a área de "semi-círculo sem carga" sob a cesta.

A área de jogo deve ser marcada em 3 cores: área restrita e área de 2 pontos em uma cor, a restante da quadra em outra cor, e a área fora da quadra em preto. As cores recomendadas pela FIBA estão indicadas no Diagrama 1.

As cores do Diagrama 1 são obrigatórias para as seguintes competições:

- FIBA 3x3 World Cups
- FIBA 3x3 Champions Cup
- Jogos Olímpicos

- FIBA 3x3 World Tour
- FIBA 3x3 Zone Cups

No nível de base, o 3x3 pode ser jogado em qualquer lugar; as marcações da quadra, se usadas, devem ser adaptadas ao espaço disponível. No entanto, competições oficiais FIBA 3x3 devem cumprir integralmente as especificações acima, incluindo a tabela de fundo com o cronômetro de posse de bola integrado à proteção do aro.

2.2 Linhas

Todas as linhas devem ter a mesma cor, desenhadas em branco ou outra cor contrastante, com 5 cm de largura, e claramente visíveis.

2.2.1 Linha de limite / Área de limite

A quadra de jogo é delimitada pela linha de limite, composta pela linha de fundo (atrás da cesta), linha final (oposta à cesta) e linhas laterais. Estas linhas não fazem parte da quadra de jogo.

Deve haver uma área adicional de limite: 1 m na linha final, 1,5 m nas linhas laterais (excepcionalmente, em casos de espaço limitado, mínimo de 1 m) e 2 m na linha de fundo ao redor da quadra.

A mesa de anotação e suas cadeiras devem ser colocadas atrás da linha final, no lado esquerdo (quando se está de frente para a cesta). Excepcionalmente, em eventos do Pro Circuit, a mesa de anotação pode ocupar o canto da linha final (Diagrama 5).

Ao lado da mesa de anotação, devem estar disponíveis 2 assentos (um para cada equipe) para os jogadores reservas (Diagrama 4).

2.2.2 Linha de lance livre, área restrita e posições de rebote de lance livre

A linha de lance livre deve ser desenhada paralela à linha de fundo e à linha final. Sua borda mais distante deve estar a 5,80 m da borda interna da linha de fundo e ter 3,60 m de comprimento. O ponto médio da linha deve estar sobre a linha imaginária que une o ponto médio da linha de fundo e o ponto médio da linha final.

A área restrita é a área retangular marcada na quadra, limitada pela linha de fundo, a linha de lance livre prolongada e as linhas que se originam na linha de fundo, com as bordas externas a 2,45 m do ponto médio da linha de fundo, terminando na borda externa da linha de lance livre prolongada. Estas linhas, excluindo a linha de fundo, fazem parte da área restrita.

As posições de rebote de lance livre, reservadas aos jogadores durante os lances livres, devem ser marcadas conforme o Diagrama 2.

2.2.3 Área de arremesso de 2 pontos

A área de arremesso de 2 pontos da equipe (Diagramas 1 e 3) compreende toda a quadra, exceto a área dentro da área restrita, limitada por:

- Duas linhas paralelas que se estendem a partir e perpendicularmente à linha de fundo, com a borda externa a 0,90 m da borda interna das linhas laterais;

- Um arco de raio 6,75 m, medido a partir do ponto no chão sob o centro exato da cesta até a borda externa do arco. A distância desse ponto até o ponto médio da linha de fundo é de 1,575 m. O arco é unido às linhas paralelas.

A linha de 2 pontos (o arco) não faz parte da área de arremesso de 2 pontos.

2.2.4 Área do semi-círculo sem carga

O semi-círculo sem carga deve ser marcado na quadra, limitado por:

- Um semi-círculo com raio de 1,25 m, medido a partir do ponto no chão sob o centro exato da cesta até a borda interna do semi-círculo. O semi-círculo é unido às:
- Duas linhas paralelas perpendiculares à linha de fundo, com a borda interna a 1,25 m do ponto no chão sob o centro exato da cesta, 0,375 m de comprimento e terminando a 1,20 m da borda interna da linha de fundo.

A área do semi-círculo sem carga é completada por linhas imaginárias que unem as extremidades das linhas paralelas diretamente abaixo das bordas frontais da tabela.

A linha do semi-círculo sem carga faz parte da área do semi-círculo sem carga.

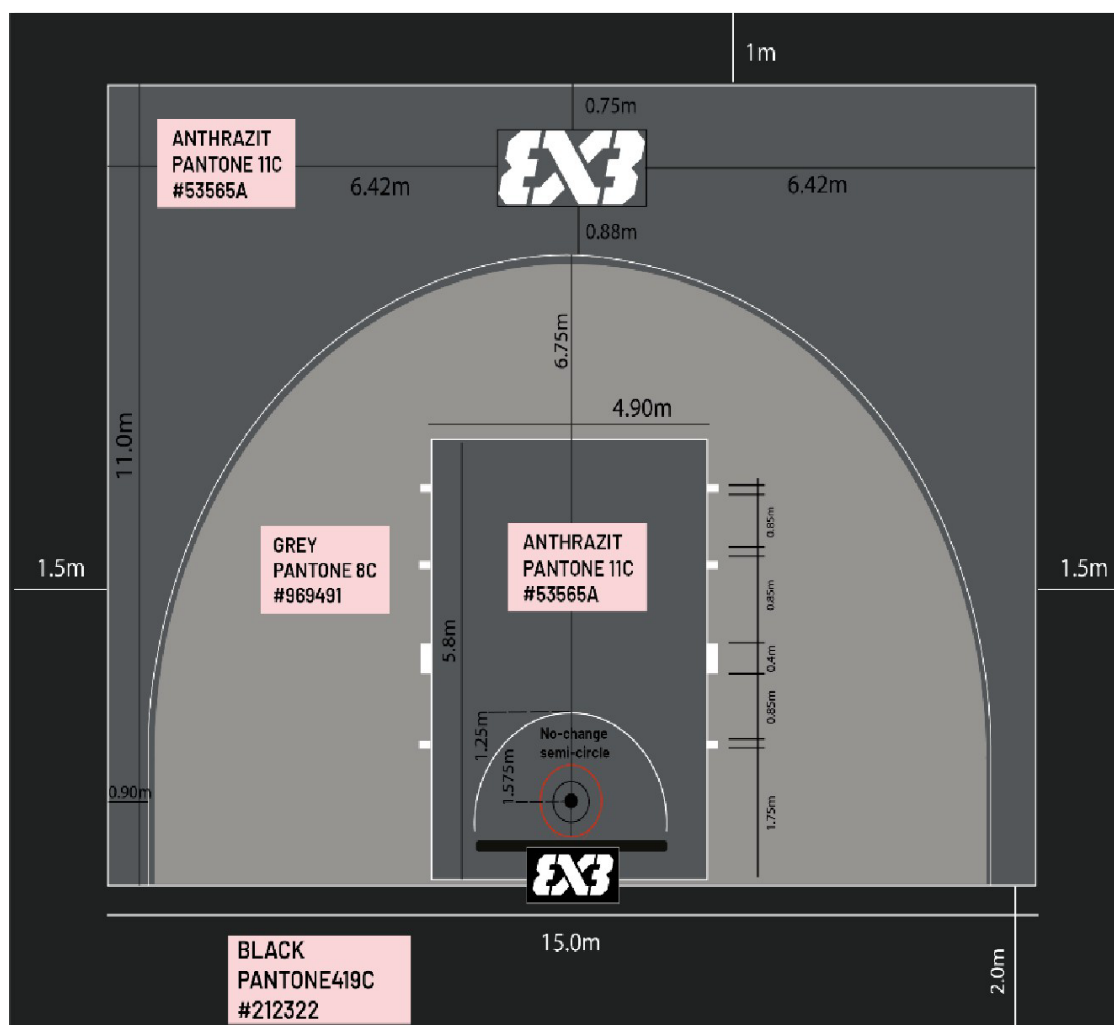


Diagrama 1 – Quadra de Jogo

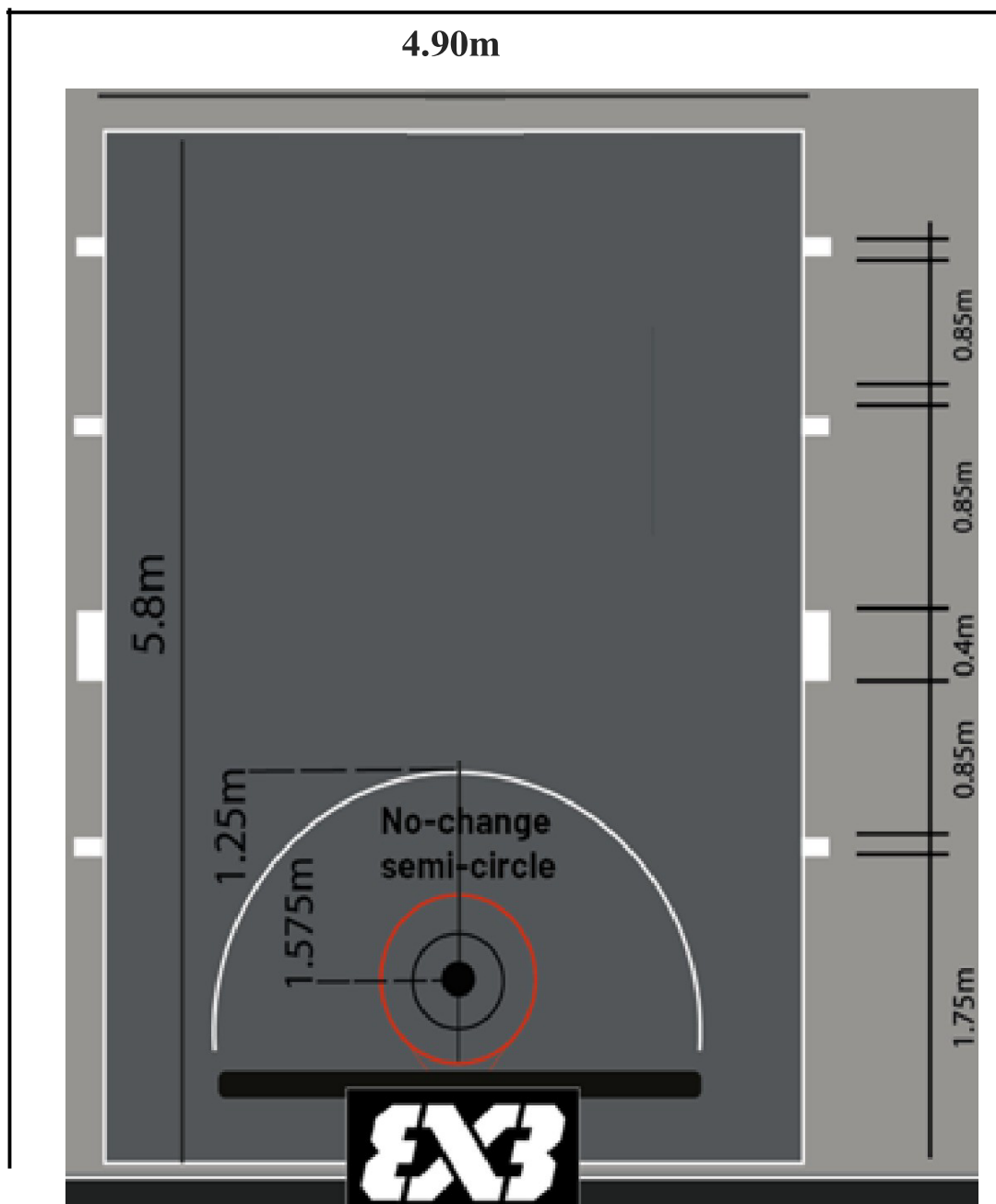


Diagrama 2 – Área Restrita

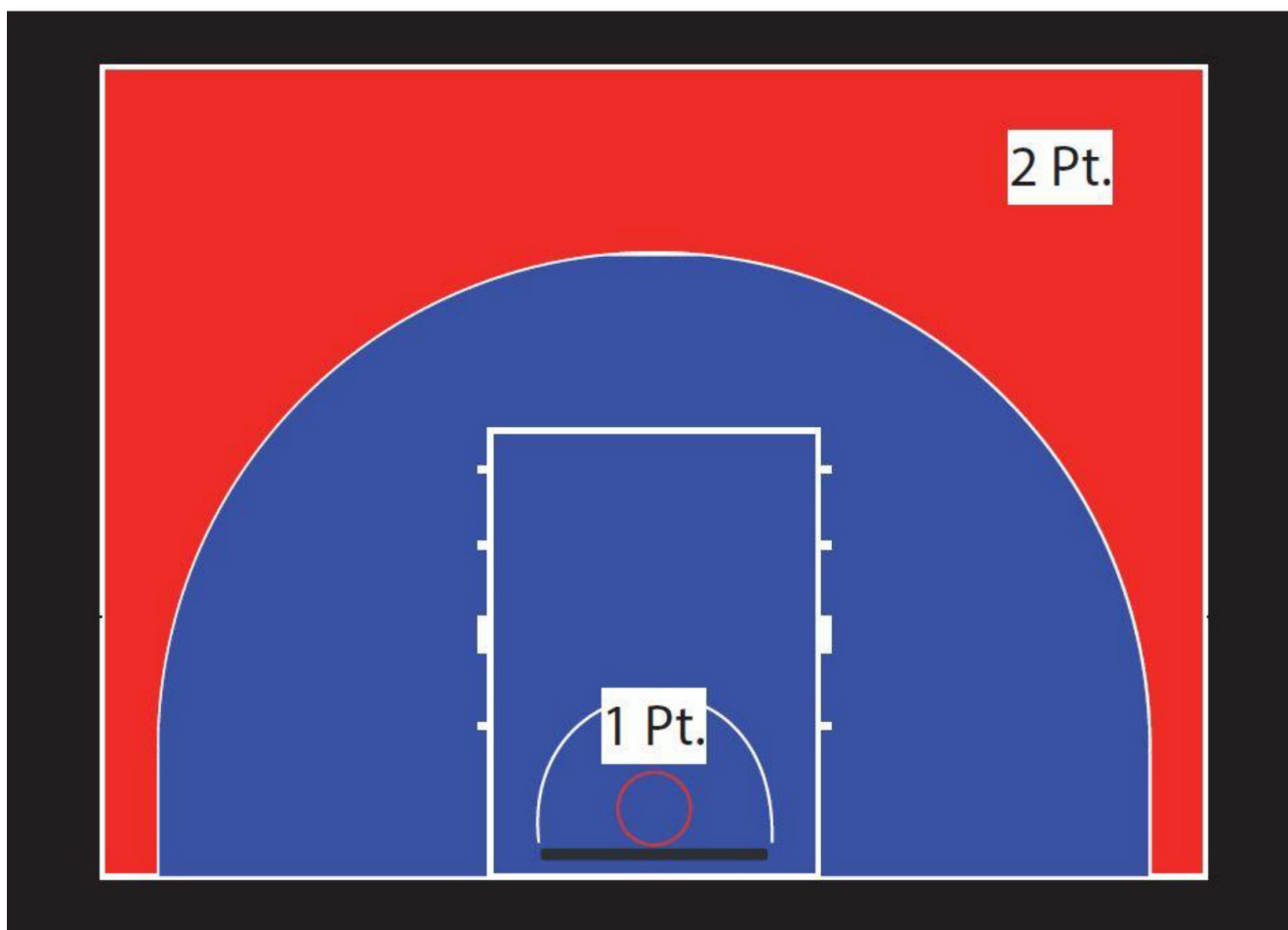


Diagrama 3 – Área de Arremesso de 1 ponto / 2 pontos

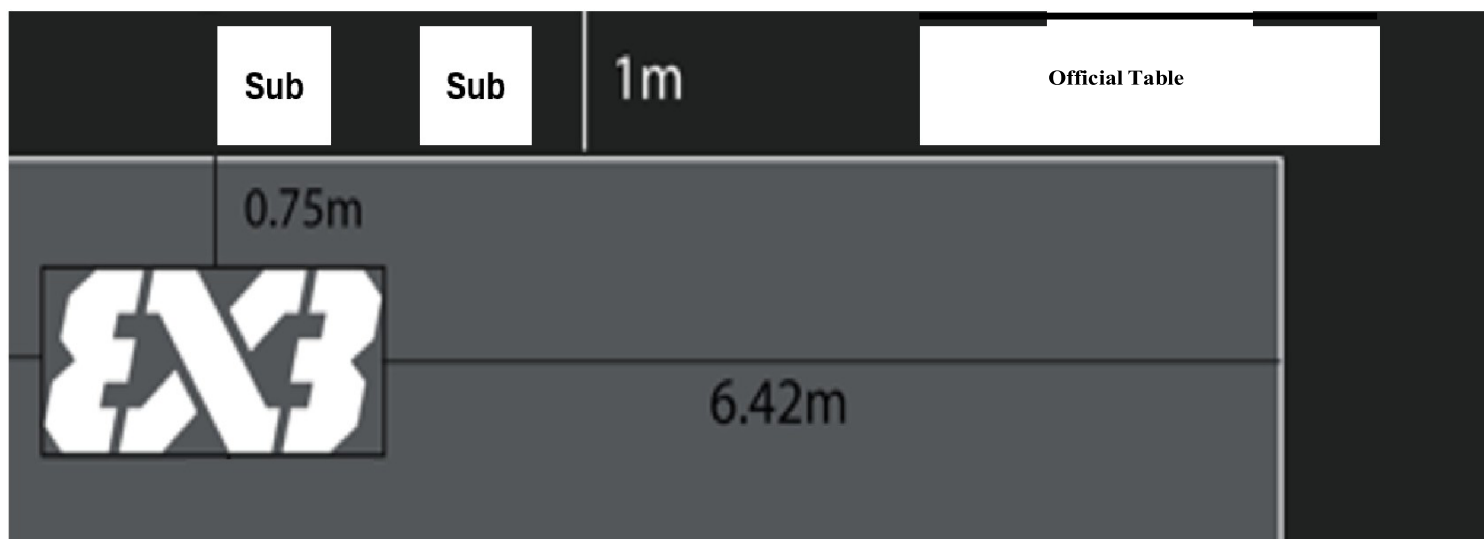


Diagrama 4 – Mesa de controle e cadeiras de substituição das equipes.

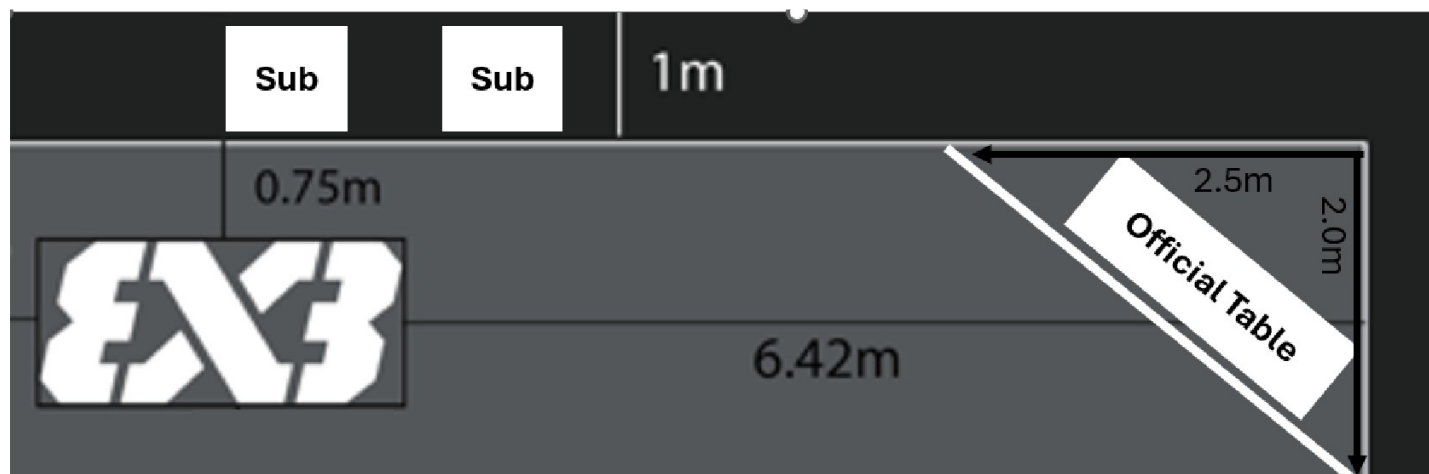


Diagrama 5 – Mesa de controle e cadeiras de substituição em espaço limitado e no World Tour.

Art. 3 – EQUIPAMENTOS

Os seguintes equipamentos são obrigatórios:

- Unidade de tabela de fundo, composta por:
 - Tabela
 - Cesta, incluindo aro com sistema de alívio de pressão e rede
 - Estrutura de suporte da tabela, incluindo proteção acolchoada
- Bolas de basquete 3x3
- Cronômetro de jogo
- Placar
- Cronômetro de posse (shot clock)
- 2 sinais distintos, claramente diferentes e audíveis, um para cada:
 - operador do cronômetro de posse
 - anotador/cronometrista
- Folha de pontuação (scoresheet)
- Piso de jogo
- Quadra de jogo
- Iluminação adequada

Para uma descrição mais detalhada dos equipamentos de basquete, consulte o Apêndice de Equipamentos de Basquete 3x3.

Art. 4 – EQUIPES

4.1 Definição

4.1.1 Um membro da equipe é elegível para jogar quando tiver sido autorizado a jogar pela equipe de acordo com os regulamentos, incluindo os que estabelecem limites de idade, do órgão organizador da competição.

4.1.2 Um membro da equipe tem direito a jogar quando seu nome tiver sido registrado na folha de pontuação (scoresheet) antes do início do jogo e enquanto não tiver sido desqualificado.

4.1.3 Durante o tempo de jogo, um membro da equipe é:

- Jogador quando está em quadra e tem direito a jogar.
- Reserva quando não está em quadra, mas tem direito a jogar.

4.1.4 Durante um intervalo de jogo, todos os membros da equipe com direito a jogar são considerados jogadores.

4.2 Regra

4.2.1 Cada equipe deve consistir de no máximo 4 membros com direito a jogar (3 jogadores em quadra e 1 reserva).

Treinadores na quadra e/ou nos assentos de reservas e/ou dando instruções do lado de fora da quadra não são permitidos.

4.2.2 Um reserva se torna jogador quando seu companheiro de equipe sai da quadra.

4.3 Uniformes

4.3.1 O uniforme de todos os membros da equipe deve consistir de:

- Camisas da mesma cor dominante, frente e verso, combinando com a cor dos shorts.
- Shorts da mesma cor dominante, frente e verso, combinando com a cor da camisa.
- Meias da mesma cor dominante para todos os membros da equipe, visíveis durante o jogo.

4.3.2 Cada membro da equipe deve usar uma camisa com número na frente e nas costas, em cor contrastante com a da camisa, com números claros e visíveis:

- Os números nas costas devem ter pelo menos 15 cm de altura.
- Os números na frente devem ter pelo menos 5 cm de altura.
- A largura mínima dos números deve ser 2 cm.

Observação: quanto ao tamanho dos números nas competições de seleções nacionais, prevalecem as disposições do Livro 2 do Regulamento Interno da FIBA.

- As equipes podem usar apenas os números 0, 00 e de 1 a 99.
- Jogadores da mesma equipe não podem usar o mesmo número.
- Qualquer publicidade ou logotipo deve estar a pelo menos 5 cm dos números.

4.3.3 Cada equipe deve possuir no mínimo 2 conjuntos de camisas:

- A primeira equipe nomeada na tabela de jogos deve usar camisas claras (preferencialmente brancas).
- A segunda equipe nomeada na tabela de jogos deve usar camisas escuras.
- Entretanto, se as duas equipes concordarem, podem trocar as cores das camisas.

4.4 Outros equipamentos

4.4.1 Todos os equipamentos usados pelos jogadores devem ser adequados ao jogo. Equipamentos projetados para aumentar a altura, alcance ou dar vantagem injusta não são permitidos.

4.4.2 Jogadores não devem usar equipamentos que possam causar lesões a outros jogadores.

- **Não permitidos:**
 - Protetores de dedos, mãos, punhos, cotovelos ou antebraços, capacetes, gessos ou talas de couro, plástico, plástico maleável, metal ou qualquer outra substância dura, mesmo que cobertos por acolchoamento.
 - Objetos que possam cortar ou causar abrasões (as unhas devem estar bem cortadas).
 - Acessórios de cabelo e joias.
- **Permitidos:**
 - Equipamentos de proteção para ombros, parte superior do braço, coxa ou perna inferior, se acolchoados adequadamente.
 - Mangas de compressão para braços e pernas.
 - Protetores de cabeça, que não cubram total ou parcialmente o rosto (olhos, nariz, lábios etc.) e que não ofereçam perigo ao jogador ou a outros. Não podem ter elementos de abertura/fechamento ao redor do rosto ou pescoço, nem partes salientes.
 - Joelheiras, se corretamente cobertas.
 - Protetor de nariz lesionado, mesmo que feito de material duro.
 - Óculos, desde que não representem perigo para outros jogadores.
 - Faixas de pulso e de cabeça, com no máximo 10 cm de largura, de material têxtil.
 - Fitas (taping) em braços, ombros, pernas etc.
 - Tornozeleiras.

Todos os jogadores da equipe devem usar qualquer equipamento adicional (mangas de compressão, protetor de cabeça, faixas e fitas) da mesma cor sólida (preto, branco ou cor predominante do uniforme), exceto nas competições FIBA 3x3 Pro Circuit Masculino, em que todo equipamento adicional deve ser preto sólido.

4.4.3 Durante o jogo, o jogador pode usar calçados de qualquer combinação de cores. Não são permitidos luzes piscantes, materiais refletivos ou outros enfeites.

4.4.4 Durante o jogo, o jogador não pode exibir nomes comerciais, promocionais ou de caridade, marcas, logotipos ou qualquer identificação em seu corpo, cabelo ou outro, a menos que expressamente permitido pelo regulamento da competição.

Art. 5 – JOGADORES: LESÕES

5.1 Em caso de lesão de um ou mais jogadores, os árbitros podem interromper o jogo.

5.2 Se a bola estiver em jogo no momento da lesão, o árbitro não deve apitar até que a equipe que está com a posse da bola tenha tentado um arremesso para cesta, perdeu a posse da bola, retido a bola fora de jogo, ou a bola tenha se tornado morta. Se for necessário proteger um jogador lesionado, os árbitros podem interromper o jogo imediatamente.

5.3 Se o jogador lesionado não puder continuar a jogar imediatamente (aproximadamente em 15 segundos) ou receber atendimento médico, ele deve ser substituído.

5.4 Os reservas podem entrar na quadra somente com permissão do árbitro para atender um jogador lesionado antes de sua substituição.

5.5 Um médico pode entrar na quadra sem permissão do árbitro, caso julgue que o jogador lesionado precisa de atendimento médico imediato.

5.6 Durante o jogo, qualquer jogador que esteja sangrando ou com ferimento aberto deve ser substituído. Ele só poderá retornar à quadra depois que o sangramento tiver cessado e a área afetada ou ferimento aberto estiver completamente e seguramente coberta.

5.7 Se o jogador lesionado, ou qualquer jogador que esteja sangrando ou com ferimento aberto, recuperar-se durante um tempo pedido por qualquer equipe, ele poderá continuar a jogar.

Art. 6 – ANULADO

Art. 7 – ANULADO

Art. 8 – TEMPO DE JOGO, EMPATE E PRORROGAÇÃO

8.1 O tempo regulamentar de jogo (nas competições oficiais e o recomendado) é 1 período de 10 minutos. O cronômetro de jogo deve ser parado durante situações de bola morta e lances livres.

8.2 Deve haver intervalo de 1 minuto entre o tempo regulamentar e a prorrogação.

8.3 Um intervalo de jogo inicia-se:

- Quando começa a apresentação dos jogadores (se houver), mas não mais tarde que a entrada dos jogadores em quadra;
- Quando o sinal do cronômetro de jogo soar indicando o fim do tempo regulamentar, caso seja necessária a prorrogação.

8.4 Um intervalo de jogo termina:

- No início do tempo regulamentar ou da prorrogação, quando a bola estiver nas mãos do jogador ofensivo após a execução do check-ball.

8.5 Se o placar estiver empatado ao final do tempo regulamentar, deve ser jogada uma prorrogação. A primeira equipe a marcar 2 pontos na prorrogação vence o jogo.

8.6 Se uma falta for cometida quando ou imediatamente antes do sinal do cronômetro indicando o fim do tempo regulamentar, quaisquer lances livres decorrentes devem ser cobrados após o término do tempo regulamentar.

Se a prorrogação for necessária em função desses lances livres, todas as faltas cometidas após o fim do tempo regulamentar serão consideradas ocorridas durante o intervalo de jogo, e os lances livres devem ser cobrados antes do início da prorrogação.

8.7 Se não houver cronômetro de jogo disponível, a duração do tempo corrido e/ou a pontuação necessária para a “morte súbita” fica a critério do organizador. A FIBA recomenda definir o limite de pontos em conformidade com a duração do jogo:

- 10 minutos → 10 pontos
- 15 minutos → 15 pontos
- 21 minutos → 21 pontos

Art. 9 – INÍCIO E FIM DE JOGO

9.1 Ambas as equipes devem realizar o aquecimento simultaneamente antes do jogo.

9.2 O lançamento de moeda determinará qual equipe terá a primeira posse de bola. A equipe que vencer o lançamento pode escolher se deseja ter a posse de bola no início do jogo **ou** no início de uma eventual prorrogação.

9.3 O jogo não pode começar se uma das equipes não estiver em quadra com 3 jogadores prontos para jogar. Este artigo aplica-se apenas às Competições Oficiais FIBA 3x3.

9.4 O tempo regulamentar de jogo ou a prorrogação inicia-se quando a bola estiver nas mãos do jogador ofensivo, após a execução do check-ball.

9.5 O tempo regulamentar termina quando:

- O sinal do cronômetro indicar o fim do tempo regulamentar, ou
- Uma equipe atingir 21 ou 22 pontos durante o tempo regulamentar (morte súbita), o que ocorrer primeiro.

9.6 A prorrogação termina assim que uma equipe marcar 2 ou mais pontos na prorrogação.

Art. 10 – SITUAÇÃO DA BOLA

10.1 A bola pode estar viva ou morta.

10.2 A bola se torna viva quando:

- Durante um *check-ball*, a bola está à disposição do jogador ofensivo após a conclusão do *check-ball*; depois de um *check-ball*, a bola permanece viva até que o árbitro apite ou o sinal do cronômetro de jogo/24 segundos toque.
- Após cada cesta válida ou último lance livre convertido.
- Durante um lance livre, a bola está à disposição do jogador que vai arremessar.

10.3 A bola se torna **morta** quando:

- O árbitro apita enquanto a bola está viva.
- Fica claro que a bola não entrará na cesta em um lance livre que será seguido por:
 - Outro(s) lance(s) livre(s).
 - Uma penalidade adicional (lance(s) livre(s) e/ou posse de bola).
- O sinal do cronômetro de jogo toca indicando o final do tempo regulamentar, ou prorrogação.
- O sinal do cronômetro de arremesso toca enquanto um time está em controle da bola.
- A bola em voo em um arremesso de quadra é tocada por um jogador de qualquer time após:
 - O árbitro apitar.
 - O sinal do cronômetro de jogo indicando o final do tempo regulamentar.
 - O sinal do cronômetro de arremesso tocar.

10.4 A bola não se torna morta e a cesta é válida se a bola entrar quando:

- A bola está em voo em um arremesso de quadra e:
 - O árbitro apita.
 - O sinal do cronômetro de jogo indicando o final do tempo regulamentar toca.
 - O sinal do cronômetro de arremesso toca.
- A bola está em voo em um lance livre e o árbitro apita por qualquer infração que não seja cometida pelo jogador que arremessa.
- A bola está sob controle de um jogador no ato de arremessar de quadra, que conclui o arremesso com um movimento contínuo iniciado antes de ser marcado falta em qualquer jogador ou substituto adversário.

Observações:

Esta regra não se aplica e a cesta não contará se:

- Após o árbitro apitar, um novo ato de arremesso for iniciado.
- Durante o movimento contínuo de um jogador no ato de arremessar, o sinal do cronômetro de jogo ou do cronômetro de arremesso tocar.

Art. 11 – LOCALIZAÇÃO DE UM JOGADOR E DE UM ÁRBITRO

11.1 A localização de um jogador é determinada pelo ponto onde ele está tocando o chão. Enquanto estiver no ar, ele mantém o mesmo status que tinha quando tocou o chão pela última vez. Isso inclui a linha de limite, a área, a linha de lance livre, as linhas delimitando a área restrita e as linhas delimitando a área semicircular de não carga.

11.2 A localização de um árbitro é determinada da mesma forma que a de um jogador. Quando a bola toca um árbitro, considera-se o mesmo que tocar o chão na localização do árbitro.

Art. 12 – SITUAÇÃO DE BOLA AO ALTO

12.1 Uma bola presa ocorre quando um ou mais jogadores de equipes opostas têm uma ou ambas as mãos firmemente sobre a bola, de forma que nenhum jogador consegue obter controle sem uso de força excessiva.

12.2 Situações de bola ao alto

Uma situação de bola ao alto ocorre quando:

- Uma bola presa é marcada.
- A bola sai de quadra e os árbitros têm dúvida ou discordam sobre qual adversário tocou a bola por último.
- Uma violação de lance(s) livre(s) duplo ocorre durante o último lance livre não convertido.

- Uma bola viva fica presa entre o aro e a tabela, exceto:
 - Entre lances livres,
 - Após o último lance livre seguido de um *check-ball*.
- A bola se torna morta quando nenhuma equipe está em controle da bola nem tem direito a ela.
- Após a anulação de penalidades iguais em ambas as equipes, se não houver outras faltas penderes para administração e nenhuma equipe tinha controle da bola ou direito a ela antes da primeira falta ou violação.

Quando ocorrer uma situação de bola ao alto, o jogo será retomado com um *check-ball* para a última equipe defensora. O cronômetro de arremesso será reiniciado em 12 segundos.

Art. 13 – COMO A BOLA É JOGADA

13.1 Definição

Durante o jogo, a bola é jogada apenas com a(s) mão(s) e pode ser passada, arremessada, tocada, rebatida ou quicada (*driblar*) em qualquer direção, sujeito às restrições destas regras.

13.2 Regra

Um jogador não deve correr com a bola, chutar ou bloquear deliberadamente com qualquer parte da perna, nem golpear com o punho.

No entanto, o contato acidental com a bola usando qualquer parte da perna não é considerado infração.

A infração do Art. 13.2 constitui uma violação.

Art. 14 – CONTROLE DE BOLA

14.1 Definição

14.1.1 O controle da equipe começa quando um jogador dessa equipe está em controle de uma bola viva, segurando-a ou quicando-a (*driblando*), ou quando possui a bola viva à sua disposição.

14.1.2 O controle da equipe continua quando:

- Um jogador dessa equipe está em controle de uma bola viva.
- A bola está sendo passada entre companheiros de equipe.

14.1.3 O controle da equipe termina quando:

- Um adversário ganha o controle.
- A bola se torna morta.
- A bola sai da(s) mão(s) do jogador em um arremesso de quadra ou lance livre.

Art. 15 – JOGADOR EM ATO DE ARREMESSO

15.1 Definição

15.1.1 Um arremesso de quadra ou um lance livre ocorre quando a bola é segurada pelas mãos do jogador e então lançada no ar em direção à cesta.

Um **arremesso** para cesta ocorre quando a bola é direcionada com a(s) mão(s) em direção à cesta.

Um **dunk** ocorre quando a bola é forçada para baixo na cesta com uma ou ambas as mãos.

Um movimento contínuo em direção à cesta ou outros arremessos em movimento é a ação de um jogador que recebe a bola enquanto avança ou após completar o drible, e então continua com o movimento de arremesso, geralmente para cima.

15.1.2 O ato de arremessar:

- **Começa** quando o jogador inicia o movimento contínuo que normalmente precede a liberação da bola e, a critério do árbitro, iniciou uma tentativa de pontuar lançando, tocando ou fazendo *dunk* da bola em direção à cesta.
- **Termina** quando a bola sai da(s) mão(s) do jogador, ou se um novo ato de arremesso é iniciado, e, no caso de arremesso no ar, ambos os pés retornaram ao chão.

15.1.3 O ato de arremessar em um movimento contínuo em direção à cesta ou outro arremesso em movimento:

- Começa quando a bola está sob controle do jogador, após o término do drible ou uma recepção no ar, e o jogador inicia o movimento de arremesso antes da liberação da bola.
- Termina quando a bola sai da(s) mão(s) do jogador, ou se um novo ato de arremesso é iniciado, e, no caso de arremesso no ar, ambos os pés retornaram ao chão.

15.1.4 Não há relação entre o número de passos legais dados e o ato de arremessar.

15.1.5 Durante o ato de arremessar, o jogador pode ter o(s) braço(s) segurado(s) por um adversário, sendo impedido de pontuar. Nesse caso, não é necessário que a bola saia da(s) mão(s) do jogador.

15.1.6 Quando um jogador está no ato de arremessar e, após sofrer falta, passa a bola para outro jogador, ele não é mais considerado no ato de arremessar.

Art. 16 – CESTA QUANDO CONVERTIDA E SEU VALOR

16.1 Definição

16.1.1 Uma cesta é convertida quando uma bola viva entra na cesta por cima e permanece dentro ou passa completamente através da cesta.

16.1.2 A bola é considerada dentro da cesta quando a menor parte da bola estiver dentro da cesta e abaixo do nível do aro.

16.2 Regra

16.2.1 A cesta é creditada à equipe atacante quando a bola entra na cesta da seguinte forma:

- Uma cesta proveniente de lance livre vale 1 ponto.
- Uma cesta arremessada de dentro do arco (área de arremesso de 1 ponto) vale 1 ponto.
- Uma cesta arremessada de trás do arco (área de arremesso de 2 pontos) vale 2 pontos.

16.2.2 Se um jogador defensor desvia um passe entre jogadores adversários ou toca na bola tirando-a do drible de um adversário e a bola entra diretamente na cesta, a cesta será válida e será creditada ao último jogador ofensivo que tinha controle da bola.

Se o último jogador ofensivo, ao passar ou driblar a bola, estava:

- Na área de arremesso de 1 ponto, a cesta vale 1 ponto.
- Na área de arremesso de 2 pontos, a cesta vale 2 pontos.

16.2.3 Se um jogador defensor acidentalmente marcar uma cesta contra a cesta será válida e será atribuída ao último jogador ofensivo que tinha controle da bola.

16.2.4 Se um jogador defensor deliberadamente marcar uma cesta contra, é violação e a cesta não será válida. O jogo será reiniciado com um check-ball para a última equipe ofensiva.

16.2.5 Em todas as situações em que uma equipe defensora obtém controle da bola e marca uma cesta sem limpar a bola (clear the ball), a cesta será anulada, pois a equipe não havia realizado o *clear* antes da tentativa de arremesso, incluindo toques controlados (taps).

16.2.6 Se um jogador fizer com que a bola passe completamente pela cesta de baixo para cima, é violação.

16.2.7 O cronômetro de jogo ou o cronômetro de arremesso deve indicar 0:00.3 (três décimos de segundo) ou mais para que um jogador possa obter controle da bola em um check-ball ou em um rebote após o último lance livre, a fim de tentar um arremesso de quadra.

Se o cronômetro de jogo ou o de arremesso indicar 0:00.2 ou 0:00.1, o único tipo de cesta válida é quando a bola é diretamente tocada (*tap*) para a cesta.

Art. 17 – CHECK-BALL

17.1 Definição

17.1.1 A posse de bola concedida a qualquer equipe após uma situação de **bola morta** deverá iniciar ou reiniciar o jogo com um check-ball, ou seja, uma troca de bola (entre o jogador defensor e o jogador ofensivo) atrás do arco, no topo da quadra.

17.2 Procedimento

17.2.1 O jogador ofensivo que receberá o *check-ball* deve estar atrás do arco (nenhum dos pés dentro ou sobre a linha do arco), no topo da quadra, de frente para a cesta.

17.2.2 O jogador defensor, de frente para o jogador ofensivo, **deve quicar** a bola para o adversário com um passe normal de basquete, permitindo que o jogador ofensivo obtenha o controle da bola.

17.2.3 Ao receber a bola durante o *check-ball*, o jogador ofensivo deve ter ambos os pés no chão.

17.2.4 Deve haver uma distância razoável (aproximadamente 1 metro) entre o jogador ofensivo e o defensor que executam o *check-ball*. Nas Competições Oficiais FIBA 3x3 de nível mundial, o logo 3x3 infinity deve ser utilizado para posicionar os jogadores nessa distância (dois jogadores adversários frente a frente em cada lado mais longo do logo, sem tocá-lo).

17.2.5 Durante o jogo, se os jogadores estiverem em suas posições corretas, o procedimento de *check-ball* não exige intervenção dos árbitros. Se os jogadores não estiverem posicionados corretamente ou executarem o procedimento de forma incorreta, o árbitro deverá entregar diretamente a bola ao jogador defensor para garantir que o *check-ball* seja executado corretamente.

17.2.6 No início do tempo regulamentar ou da prorrogação, o *check-ball* deverá ser administrado pelo árbitro.

Art. 18 – TEMPO DEBITADO

18.1 Definição

Um tempo técnico é uma interrupção do jogo solicitada por um jogador ou substituto aos árbitros.

18.2 Regra

18.2.1 Cada equipe terá direito a 1 tempo técnico.

18.2.2 Além dos intervalos solicitados pelas equipes, nas competições oficiais da FIBA 3x3 ou se assim for decidido pelo organizador, serão concedidos 2 intervalos televisivos adicionais na primeira bola morta após o relógio de jogo marcar 6:59 e 3:59, respectivamente, em todas as partidas.

18.2.3 Todos os tempos técnicos terão duração de 30 segundos.

18.2.4 Ambas as equipes podem solicitar tempo técnico em uma oportunidade de tempo técnico.

18.2.5 Uma oportunidade de tempo técnico começa quando a bola se torna morta antes de um check-ball ou lance livre.

18.2.6 Um tempo técnico não pode ser concedido quando a bola está viva.

18.2.7 Um tempo técnico não utilizado pode ser levado para a prorrogação.

Art. 19 – SUBSTITUIÇÃO

19.1 Definição

Uma substituição é uma interrupção do jogo solicitada por um substituto para se tornar um jogador.

19.2 Regra

Ambas as equipes podem solicitar uma substituição quando a bola se tornar morta antes de um check-ball ou lance livre.

19.3 Procedimento

19.4 O substituto pode entrar no jogo sem aviso prévio aos árbitros ou oficiais de mesa, enquanto a bola estiver morta e o cronômetro de jogo parado.

19.5 As substituições devem ocorrer atrás da linha de fundo e não exigem intervenção dos árbitros ou oficiais de mesa.

19.5.1 Se o cobrador de lance livre precisar ser substituído porque:

- está lesionado, ou
- foi desqualificado,

O(s) lance(s) livre(s) deverá(ão) ser executado(s) pelo substituto.

Art. 20 – JOGO PERDIDO POR W.O.

20.1 Regra

Uma equipe perderá o jogo por W.O. se, no horário programado para o início da partida, não estiver presente na quadra com 3 jogadores prontos para jogar. Esta regra não é obrigatória para eventos de base.

20.2 Penalidade

20.2.1 Em caso de W.O., o placar do jogo será registrado como W-0 ou 0-W (sendo “W” vitória). Para a equipe vencedora, esse resultado não será considerado no cálculo da média de pontos da equipe. Para a equipe perdedora, esse resultado será considerado com 0 pontos no cálculo da média de pontos da equipe.

20.2.2 Uma equipe que perder por W.O. deliberado (forfeit intencional) será desclassificada da competição.

20.2.3 Se durante a primeira fase (fase de grupos) de um torneio uma equipe der W.O. pela segunda vez, ou em caso de não comparecimento, a equipe será desclassificada do torneio e não será classificada na classificação final da competição.

Art. 21 – JOGO PERDIDO POR DESISTÊNCIA

21.1 Regra

Uma equipe perderá a partida por desistência se sair da quadra antes do fim da partida ou se todos os jogadores da equipe estiverem lesionados e/ou desclassificados.

21.2 Penalidade

21.2.1 Em caso de abandono (default), a equipe vencedora poderá manter o placar como está ou optar para que o jogo seja registrado como W.O. Em qualquer caso, o placar da equipe que abandonou será registrado como 0. Caso a equipe vencedora opte por registrar o jogo como W.O., o resultado não será considerado no cálculo da média de pontos da equipe.

21.2.2 Uma equipe que perder por abandono será desclassificada da competição.

Art. 22 – VIOLAÇÕES

22.1 Definição

Uma violação é uma infração às regras.

22.2 Penalidade

A bola será concedida aos adversários para um check-ball.

Art. 23 – JOGADOR FORA DE QUADRA E BOLA FORA DE QUADRA

23.1 Definição

23.1.1 Um jogador está fora de quadra quando qualquer parte de seu corpo estiver em contato com o chão ou com qualquer objeto que não seja um jogador sobre, acima ou fora da linha lateral ou de fundo.

23.1.2 A bola está fora de quadra quando toca:

- Um jogador ou qualquer outra pessoa que esteja fora de quadra.
- O chão ou qualquer objeto sobre, acima ou fora das linhas de limite da quadra.
- Os suportes da tabela, a parte de trás da tabela ou qualquer objeto acima da quadra.

23.2 Regra

23.2.1 A bola é considerada fora de quadra pelo último jogador que tocou ou foi tocado pela bola antes dela sair de quadra, mesmo que depois ela saia tocando algo que não seja um jogador.

23.2.2 Se a bola sair de quadra por tocar ou ser tocada por um jogador que esteja sobre ou fora da linha de limite, esse jogador é responsável por fazer a bola sair de quadra.

23.2.3 Se um jogador ou jogadores se deslocarem para fora de quadra durante uma bola presa, ocorre uma situação de bola ao alto (jump ball situation).

Art. 24 – DRIBLE

24.1 Definição

24.1.1 Um drible é o movimento de uma bola viva causado por um jogador em controle da bola que a lança, toca, rola ou quica no chão.

24.1.2 Um drible começa quando um jogador, após ter obtido o controle de uma bola em jogo na quadra, lança, dá um toque, rola ou faz a bola quicar na quadra e a toca novamente antes que ela toque em outro jogador.

Um drible termina quando o jogador toca a bola com ambas as mãos simultaneamente ou permite que a bola pare em uma ou ambas as mãos. Durante um drible, o jogador não pode colocar nenhuma parte da mão sob a bola e transportá-la de um ponto a outro, nem parar a bola e depois continuar a driblar.

Durante um drible, a bola pode ser lançada ao ar, desde que toque na quadra ou em outro jogador antes que o jogador que a lançou a toque novamente com a mão.

Não há limite para o número de passos que um jogador pode dar quando a bola não está em contato com sua mão.

24.1.3 Um jogador que perde acidentalmente o controle da bola viva e depois o recupera é considerado como tendo perdido momentaneamente o controle da bola (fumble).

24.1.4 As seguintes ações não são consideradas drible:

- Arremessos sucessivos à cesta.
- Perda momentânea de controle da bola no início ou no final de um drible.
- Tentativas de ganhar controle da bola tocando-a próximo de outros jogadores.
- Tocar a bola tirando-a do controle de outro jogador.
- Desviar um passe e obter controle da bola.
- Passar a bola de uma mão para outra e permitir que ela pare em uma ou ambas as mãos antes de tocar o chão, desde que não haja violação de andar com a bola.
- Lançar a bola contra a tabela e recuperar o controle.

24.2 Regra

Um jogador não pode driblar pela segunda vez depois que seu primeiro drible terminou, a menos que entre os dois dribles ele tenha perdido o controle de uma bola viva na quadra devido a:

- Um arremesso de quadra.
- Um toque na bola por um adversário.
- Um passe ou perda momentânea de controle (fumble) que tenha tocado ou sido tocado por outro jogador.

Art. 25 – ANDADA

25.1 Definição

25.1.1 Andada é o movimento ilegal de um ou de ambos os pés, em qualquer direção, além dos limites definidos neste artigo, enquanto o jogador segura uma bola viva na quadra.

25.1.2 Um pé de pivô é o movimento legal no qual um jogador que segura uma bola viva na quadra move um pé uma ou mais vezes em qualquer direção, enquanto o outro pé, chamado pé de pivô, permanece no mesmo ponto de contato com o chão.

25.2 Regra

25.2.1 Estabelecimento do pé de pivô por um jogador que recebe uma bola viva na quadra

- O jogador que recebe a bola parado com os dois pés no chão:
 - No momento em que um pé é levantado, o outro pé se torna o pé de pivô.
 - Para iniciar um drible, o pé de pivô não pode ser levantado antes que a bola saia da(s) mão(s).
 - Para passar ou arremessar, o jogador pode saltar a partir do pé de pivô, mas nenhum dos pés pode retornar ao chão antes que a bola saia da(s) mão(s).

- O jogador que recebe a bola em movimento ou após finalizar o drible, pode dar dois passos para parar, passar ou arremessar a bola:
 - Se, após receber a bola, o jogador iniciar o drible, ele deve soltar a bola antes do segundo passo.
 - Primeiro passo: ocorre quando um pé ou ambos os pés tocam o chão após obter controle da bola.
 - Segundo passo: ocorre após o primeiro passo, quando o outro pé toca o chão ou ambos os pés tocam o chão simultaneamente.
 - Se o jogador parar no primeiro passo com ambos os pés no chão, ou eles tocarem o chão simultaneamente, ele pode pivotar usando qualquer um dos pés como pé de pivô.
 - Se depois saltar com ambos os pés, nenhum deles pode retornar ao chão antes da bola sair das mãos.
 - Se o jogador cair no chão com um pé, ele só pode pivotar com esse pé.
 - Se o jogador saltar com um pé no primeiro passo, pode aterrissar com ambos os pés simultaneamente no segundo passo.
Nesse caso, não pode pivotar com nenhum dos pés.
Se depois um ou ambos os pés saírem do chão, nenhum deles pode voltar ao chão antes da bola sair das mãos.
 - Se o jogador estiver no ar e aterrissar com ambos os pés ao mesmo tempo, no momento em que um pé for levantado o outro se torna o pé de pivô.
 - Um jogador não pode tocar o chão consecutivamente com o mesmo pé ou com ambos os pés após terminar o drible ou obter controle da bola.

25.2.2 Jogador caindo, deitado ou sentado no chão:

- É legal quando um jogador cai e desliza no chão segurando a bola, ou quando ganha controle da bola enquanto está deitado ou sentado no chão.
- É violação se o jogador rolar ou tentar se levantar enquanto segura a bola.

Art. 26 – 3 SEGUNDOS

26.1 Regra

26.1.1 Um jogador não pode permanecer na área restrita por mais de 3 segundos consecutivos enquanto sua equipe estiver em controle de uma bola viva e o cronômetro de jogo estiver em funcionamento.

26.1.2 Deve-se tolerar quando um jogador:

- Está tentando sair da área restrita.
- Está na área restrita quando ele ou um companheiro está no ato de arremessar, e a bola está saindo ou acabou de sair das mãos do jogador em um arremesso de quadra.
- Dribla dentro da área restrita para arremessar, após ter permanecido ali por menos de 3 segundos consecutivos.

26.1.3 Para estabelecer-se fora da área restrita, o jogador deve colocar ambos os pés no chão fora da área restrita.

Art. 27 – 5 SEGUNDOS

27.1 Definição

27.1.1 Um jogador que segura uma bola viva na quadra, enquanto um adversário está em posição legal ativa de marcação a uma distância de até 1 metro, deve passar, arremessar ou driblar a bola dentro de 5 segundos.

Art. 28 – DE COSTAS PARA A CESTA

28.1 Regra

28.1.1 Um jogador atacante, após a bola ter sido limpa, não pode driblar dentro do arco com as costas ou o lado do corpo voltado para a cesta por mais de 3 segundos consecutivos.

Art. 29 – 12 SEGUNDOS

29.1 Regra

29.1.1 Retardar o jogo (*protelação*) ou não jogar de forma ativa (ou seja, não tentar marcar uma cesta) constitui violação.

Sempre que:

- Um jogador obtiver controle de uma bola viva na quadra,
- Em um check-ball, a bola estiver nas mãos do jogador ofensivo após a conclusão do procedimento,
- Após cada cesta válida ou último lance livre, a bola estiver nas mãos de um jogador da equipe que não marcou, essa equipe deverá tentar um arremesso de quadra dentro de 12 segundos.

Para que seja considerado um arremesso válido dentro dos 12 segundos:

- A bola deve sair da(s) mão(s) do jogador antes de soar o sinal do cronômetro de arremesso, e
- Após sair das mãos do jogador, a bola deve tocar o aro ou entrar na cesta.

29.1.2 Quando um arremesso de quadra é tentado próximo ao final do período de 12 segundos e o sinal do cronômetro de arremesso soa enquanto a bola está no ar:

- Se a bola entra na cesta, não houve violação, o sinal deve ser ignorado e a cesta é válida.
- Se a bola toca o aro mas não entra, não houve violação, o sinal deve ser ignorado e o jogo continua.
- Se a bola não tocar o aro, ocorreu violação. No entanto, se os adversários obtiverem controle imediato e claro da bola, o sinal deve ser ignorado e o jogo continua.

Quando a tabela estiver equipada com luz amarela ao redor de sua borda superior, essa luz tem prioridade sobre o sinal sonoro do cronômetro de arremesso.

Todas as restrições relacionadas a interferência na cesta e interferência na bola continuam aplicáveis.

29.1.3 Se a quadra não estiver equipada com cronômetro de arremesso, e uma equipe não estiver tentando atacar a cesta de forma suficiente, os árbitros deverão indicar os últimos 5 segundos restantes, contando em voz alta e sinalizando com o braço estendido.

29.2 Procedimento

29.2.1 O cronômetro de arremesso será reiniciado sempre que o jogo for interrompido por um árbitro:

- Por falta ou violação (exceto bola fora de quadra) cometida pela equipe que não está em controle da bola,
- Por qualquer motivo válido envolvendo a equipe que não está em controle da bola.

Nessas situações, a posse de bola permanece com a mesma equipe que anteriormente tinha o controle, e o cronômetro de arremesso será reiniciado para 12 segundos.

Entretanto, se o jogo for interrompido por um árbitro por motivo não relacionado a nenhuma das equipes, o cronômetro não será reiniciado, continuando do ponto em que foi interrompido, a menos que, a critério do árbitro, isso coloque a equipe em desvantagem.

29.2.2 O cronômetro de arremesso será reiniciado para 12 segundos sempre que um check-ball for concedido à equipe adversária, após o jogo ser interrompido por um árbitro devido a falta ou violação cometida pela equipe que estava em controle da bola (incluindo bola fora de quadra).

Também será reiniciado para 12 segundos quando a nova equipe ofensiva receber um check-ball como resultado de uma situação de bola ao alto.

29.2.3 Sempre que o jogo for interrompido por um árbitro devido a falta técnica cometida pela equipe que estava em controle da bola, o jogo será retomado com check-ball. O cronômetro de arremesso não será reiniciado e continuará do ponto em que foi interrompido.

29.2.4 Quando uma equipe receber um check-ball como parte da penalidade por falta antidesportiva ou desqualificante, o cronômetro de arremesso será reiniciado para 12 segundos.

29.2.5 Depois que a bola tocar o aro, o cronômetro de arremesso será reiniciado para 12 segundos sempre que qualquer jogador obtiver controle da bola.

29.2.6 Se o sinal do cronômetro de arremesso soar por erro enquanto uma equipe está em controle da bola ou quando nenhuma equipe está em controle, o sinal deve ser ignorado e o jogo continua.

No entanto, se, a critério do árbitro, a equipe que estava em controle da bola tiver sido colocada em desvantagem, o jogo deverá ser interrompido, o cronômetro de arremesso corrigido e a posse de bola concedida àquela equipe.

Art. 30 – LIMPAR A BOLA

30.1 Definição

30.1.1 Limpar a bola é a forma de jogo que concede à nova equipe ofensiva a posse da bola atrás do arco, para que possa tentar realizar um arremesso de quadra.

30.2 Regra

30.2.1 Após cada cesta convertida ou o último lance livre (exceto quando houver posse de bola como penalidade):

- Um jogador da equipe que sofreu a cesta deverá reiniciar o jogo driblando ou passando a bola de dentro da quadra, diretamente abaixo da cesta (não de trás da linha de fundo) para um ponto atrás do arco.
- O jogador defensor não pode disputar a bola dentro da área do semicírculo de não carga abaixo da cesta.

30.2.2 Um jogador é considerado atrás do arco quando nenhum de seus pés está dentro ou sobre a linha do arco.

30.2.3 Após um arremesso de quadra não convertido ou último lance livre não convertido (exceto quando houver posse de bola como penalidade):

- Se o jogador ofensivo pegar o rebote, ele pode continuar tentando marcar sem retornar a bola atrás do arco.
- Se o jogador defensor pegar o rebote, ele deverá retornar a bola atrás do arco (passando ou driblando).

30.2.4 Se a equipe defensora roubar ou bloquear a bola, ela deverá retornar a bola atrás do arco (passando ou driblando).

30.3 Penalidade

30.3.1 Se a bola sair da(s) mão(s) do jogador em uma tentativa de arremesso antes de a bola ter sido limpa, ocorre uma violação de “bola não limpa” (no-cleared ball) e a eventual cesta não será válida. A bola será concedida aos adversários para um check-ball.

Art. 31 – INTERFERÊNCIA NA CESTA

31.1 Definição

31.1.1 Um arremesso de quadra ou lance livre:

- Começa quando a bola deixa a(s) mão(s) de um jogador no ato de arremessar.
- Termina quando a bola:
 - Entra diretamente na cesta por cima e permanece dentro dela ou passa completamente através da cesta.
 - Não tem mais possibilidade de entrar na cesta.
 - Toca o aro.
 - Toca o chão.
 - Se torna bola morta.

31.2 Regra

31.2.1 Interferência durante um ato de arremesso de quadra ocorre interferência quando, durante um arremesso de quadra, um jogador toca a bola quando ela está completamente acima do nível do aro e:

- Está descendo em direção à cesta, ou
- Após ter tocado a tabela.

31.2.2 Interferência durante lance livre ocorre quando, durante um lance livre, um jogador toca a bola enquanto ela está em voo em direção à cesta e antes de tocar o aro.

31.2.3 As restrições de interferência aplicam-se até que:

- A bola não tenha mais possibilidade de entrar na cesta, ou
- A bola toque o aro.

31.2.4 Interferência ocorre quando:

- Após um arremesso de quadra ou último lance livre, um jogador toca a cesta ou a tabela enquanto a bola está em contato com o aro.
- Após um lance livre seguido de outro(s) lance(s) livre(s), um jogador toca a bola, a cesta ou a tabela enquanto ainda existe a possibilidade de a bola entrar na cesta.
- Um jogador alcança a bola através da cesta por baixo e a toca.
- Um jogador defensor toca a bola ou a cesta enquanto a bola está dentro da cesta, impedindo que ela passe completamente através dela.
- Um jogador faz a cesta vibrar ou segura o aro (e/ou rede) de forma que a bola tenha um rebote anormal ou mudança de direção, impedindo que a bola entre na cesta ou fazendo-a entrar.
- Um jogador segura o aro e joga a bola.

31.2.5 Quando:

- Um árbitro apitou enquanto:
 - a bola estava nas mãos de um jogador no ato de arremessar, ou
 - a bola estava em voo em um arremesso de quadra ou último lance livre,
- O sinal do cronômetro de jogo soou indicando o final do tempo regulamentar, nenhum jogador pode tocar a bola após ela ter tocado o aro enquanto ainda existir a possibilidade de ela entrar na cesta.

Todas as restrições relacionadas a interferência continuam aplicáveis.

31.3 Penalidade

31.3.1 Se a violação for cometida por um jogador ofensivo, nenhum ponto será concedido. A bola será concedida aos adversários para um check-ball.

31.3.2 Se a violação for cometida por um jogador defensor, a equipe ofensiva receberá:

- 1 ponto, se a bola foi arremessada em lance livre.
- 1 ponto, se a bola foi arremessada de dentro do arco (área de 1 ponto).
- 2 pontos, se a bola foi arremessada de trás do arco (área de 2 pontos).

A pontuação é concedida como se a bola tivesse entrado na cesta.

31.3.3 Se a interferência for cometida por um jogador defensor durante o último lance livre, será concedido 1 ponto à equipe ofensiva, seguido da penalidade de falta técnica contra o jogador defensor.

Art. 32 – FALTAS

32.1 Definição

32.1.1 Uma falta é uma infração às regras relacionada a contato pessoal ilegal com um adversário e/ou conduta antidesportiva.

32.1.2 Qualquer número de faltas pode ser marcado contra uma equipe. Independentemente da penalidade, cada falta deve ser marcada, registrada na súmula e penalizada de acordo com estas regras.

32.1.3 As faltas pessoais não são registradas na súmula, exceto quando forem antidesportivas ou desqualificantes.

Art. 33 – CONTATO: PRINCÍPIOS GERAIS

33.1 Princípio do cilindro

O princípio do cilindro define o espaço ocupado por um jogador no chão dentro de um cilindro imaginário.

Esse cilindro inclui o espaço acima do jogador e é limitado por:

- À frente: pelas palmas das mãos.
- Atrás: pelas nádegas.
- Nas laterais: pelas bordas externas dos braços e das pernas.

As mãos e braços podem ser estendidos à frente do tronco, mas não além da posição dos pés, com os braços flexionados nos cotovelos, de forma que os antebraços e as mãos fiquem levantados. A distância entre os pés pode variar de acordo com a altura do jogador.

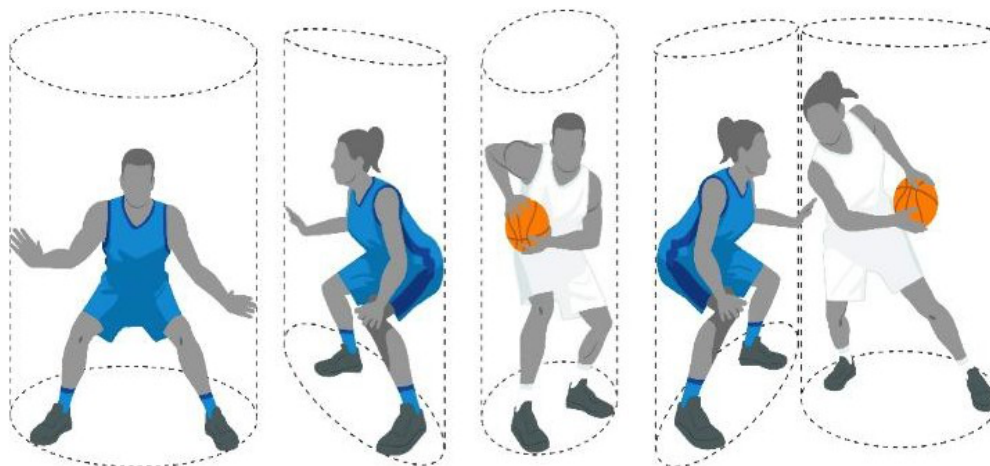


Diagrama 6 – Princípio do Cilindro

33.2 Princípio da verticalidade

Durante o jogo, cada jogador tem o direito de ocupar qualquer posição (cilindro) na quadra que ainda não esteja ocupada por um adversário.

Esse princípio protege o espaço no chão que o jogador ocupa e o espaço acima dele quando salta verticalmente dentro desse espaço.

Assim que um jogador deixa sua posição vertical (cilindro) e ocorre contato corporal com um adversário que já havia estabelecido sua própria posição vertical (cilindro), o jogador que deixou sua posição vertical é responsável pelo contato.

O jogador defensor não deve ser penalizado por saltar verticalmente (dentro do seu cilindro), ou manter suas mãos e braços estendidos acima da cabeça dentro do seu próprio cilindro.

O jogador atacante, estando no chão ou no ar, não deve provocar contato com um defensor em posição legal de defesa, por meio de:

- usar os braços para criar mais espaço para si (empurrar para ganhar espaço);
- abrir as pernas ou os braços para provocar contato durante ou imediatamente após um arremesso de quadra.

33.3 Posição legal de defesa

Um jogador defensor estabelece uma posição inicial legal de defesa quando:

- está de frente para o adversário, e
- tem ambos os pés no chão.

A posição legal de defesa se estende verticalmente acima dele (cilindro) do chão até o teto. Ele pode levantar braços e mãos acima da cabeça, ou saltar verticalmente, desde que mantenha braços e mãos em posição vertical dentro do cilindro imaginário.

33.4 Marcação de um jogador com controle da bola

Ao marcar um jogador que controla a bola (segurando ou driblando), os elementos de tempo e distância não se aplicam.

O jogador com a bola deve esperar ser marcado e deve estar preparado para parar ou mudar de direção sempre que um adversário estabelecer uma posição inicial legal de defesa à sua frente, mesmo que isso aconteça em fração de segundo.

O defensor deve estabelecer a posição inicial legal sem causar contato antes de ocupar essa posição.

Depois de estabelecida a posição inicial legal, o defensor pode mover-se para marcar o adversário, mas não pode estender braços, ombros, quadris ou pernas para impedir a passagem do driblador.

Ao julgar situações de carga (charge) ou bloqueio (block) envolvendo um jogador com a bola, o árbitro deve considerar:

- o defensor deve estabelecer posição inicial legal de defesa, de frente para o atacante e com ambos os pés no chão;
- pode permanecer parado, saltar verticalmente, mover-se lateralmente ou para trás para manter essa posição;
- ao mover-se para manter a posição, um ou ambos os pés podem sair do chão momentaneamente, desde que o movimento seja **lateral ou para trás**, nunca em direção ao jogador com a bola;
- o contato deve ocorrer no **tronco** do defensor, indicando que ele chegou primeiro ao local do contato;
- após estabelecer posição legal de defesa, o defensor pode girar dentro do seu cilindro para evitar lesão.

Em qualquer dessas situações, o contato será considerado causado pelo jogador com a bola.

33.5 Marcação de um jogador sem controle da bola

Um jogador que não controla a bola tem direito de mover-se livremente na quadra e ocupar qualquer posição não ocupada por outro jogador.

Ao marcar um jogador sem a bola, aplicam-se os elementos de tempo e distância. O defensor não pode ocupar posição tão próxima ou tão rapidamente no caminho de um adversário em movimento que ele não tenha tempo ou espaço suficientes para parar ou mudar de direção.

A distância é proporcional à velocidade do adversário, mas nunca menor que um passo normal.

Se o defensor não respeitar os elementos de tempo e distância ao estabelecer posição inicial legal e ocorrer contato, ele será responsável pelo contato.

Depois de estabelecida a posição legal, o defensor pode mover-se para marcar o adversário, mas não pode impedir sua passagem estendendo braços, ombros, quadris ou pernas. Ele pode girar dentro do cilindro para evitar lesão.

33.6 Jogador no ar

Um jogador que salta de um ponto da quadra tem o direito de aterrissar no mesmo local.

Ele também pode aterrissar em outro local, desde que o local de aterrissagem, e o caminho direto entre a impulsão e a aterrissagem não estejam ocupados por um adversário no momento do salto.

Se um jogador salta e, ao aterrissar, seu impulso o leva a entrar em contato com um defensor que já havia estabelecido posição legal além do local de aterrissagem, o jogador que saltou é responsável pelo contato.

Um adversário não pode deslocar-se para o caminho de um jogador após ele já ter saltado.

Mover-se para baixo de um jogador que está no ar e causar contato geralmente é falta antidesportiva e, em alguns casos, falta desqualificante.

33.7 Bloqueio: legal e ilegal

Bloqueio é uma tentativa de atrasar ou impedir um adversário sem a bola de alcançar uma posição desejada na quadra.

O **bloqueio é legal** quando o jogador que bloqueia:

- está **parado (dentro do cilindro)** quando ocorre o contato;
- tem ambos os pés no chão no momento do contato.

O **bloqueio é ilegal** quando o jogador:

- está **em movimento** no momento do contato;
- não concede distância suficiente fora do campo de visão do adversário parado;
- não respeita tempo e distância em relação a um adversário em movimento.

Se o bloqueio é feito dentro do campo de visão do adversário parado (à frente ou ao lado), pode ser estabelecido o mais próximo possível, desde não haja contato.

Se o bloqueio é feito fora do campo de visão de um adversário parado, o bloqueador deve permitir que o adversário dê 1 passo normal em direção ao bloqueio sem estabelecer contato.

Se o adversário estiver em movimento, os elementos de tempo e distância devem ser aplicados. O bloqueador deve deixar espaço suficiente para que o jogador que está sendo bloqueado consiga evitar o bloqueio, parando ou mudando de direção.

Um jogador legalmente bloqueado é responsável por qualquer contato com quem realizou o bloqueio.

33.8 Carga

Carga é contato pessoal ilegal, com ou sem a bola, ao empurrar ou deslocar-se contra o tronco de um adversário.

33.9 Bloqueio

Bloqueio é contato pessoal ilegal que impede o progresso de um adversário, com ou sem a bola.

Um jogador que tenta fazer um bloqueio comete falta se houver contato enquanto ele está em movimento e o adversário está parado ou recuando.

Se um jogador ignora a bola, encara o adversário e muda de posição conforme o adversário se move, ele é principalmente responsável pelo contato, salvo outros fatores.

A expressão “outros fatores” inclui empurrar, fazer carga ou segurar deliberadamente o jogador bloqueado.

É legal estender braços ou cotovelos fora do cilindro para ocupar posição na quadra, mas devem voltar ao cilindro quando o adversário tenta passar. Se ocorrer contato com braços ou cotovelos fora do cilindro, é bloqueio ou retenção.

Um jogador que coloca as duas mãos nas palmas sobre o adversário, independentemente de empurrar ou não, comete falta de bloqueio.

33.10 Área de semicírculo de não-carga

O semicírculo de não-carga é marcado na quadra para auxiliar a interpretação de situações de falta ou bloqueio sob a cesta..

Em jogadas de penetração nessa área, qualquer contato causado por um atacante no ar com um defensor dentro do semicírculo não deve ser considerado falta de ataque, exceto se o atacante usar ilegalmente mãos, braços, pernas ou corpo. Essa regra se aplica quando:

- o atacante controla a bola no ar,
- tenta um arremesso ou passe,
- e o defensor tem um ou ambos os pés dentro do semicírculo.

33.11 Contato com mãos ou braços

Tocar um adversário com a mão não é necessariamente falta, exceto em bloqueios onde colocar as duas mãos nas palmas sobre o adversário será sempre considerado uma falta.

Os árbitros devem julgar se o jogador obteve vantagem com o contato. Se o contato restringe a liberdade de movimento do adversário, tal contato é considerado falta.

Se considera uso ilegal das mãos ou dos braços estendidos quando o defensor está em posição de marcação e suas mãos ou braços são colocados sobre um adversário – com ou sem a bola – e permanecem em contato com ele, a fim de impedir seu avanço.

Tocar repetidamente ou “dar uma cotovelada” em um adversário, com ou sem a bola, é falta pois pode levar a um jogo violento.

Considera-se falta cometida por um jogador atacante com a bola quando:

- engancha o braço ou cotovelo no defensor para obter vantagem;
- empurra para ganhar espaço;
- usa antebraço ou mão estendida ao driblar para impedir o defensor de controlar a bola.

Falta do atacante sem bola ao empurrar para:

- ficar livre para receber passe;
- impedir a defesa de jogar a bola;
- criar espaço.

33.12 Jogo de pivô

O princípio da verticalidade (princípio do cilindro) também se aplica ao jogo do pivô.

O jogador ofensivo na posição de pivô e o jogador defensivo que o marca devem respeitar o direito de cada um à posição vertical (cilindro).

Considera-se falta quando um jogador de ataque ou de defesa na posição de pivô empurra o adversário para fora de posição com o ombro ou o quadril, interferindo assim na liberdade de

movimento do adversário utilizando os braços estendidos, os ombros, os quadris, as pernas ou outras partes do corpo.

33.13 Marcação ilegal por trás

A marcação ilegal por trás consiste no contato físico de um jogador defensivo com um adversário, por trás. O fato de o jogador defensivo estar tentando disputar a bola não justifica o contato com o adversário por trás.

33.14 Segurar

O ato de segurar é um contato físico ilegal com um adversário que interfere na sua liberdade de movimento. Esse contato (segurar) pode ocorrer com qualquer parte do corpo.

33.15 Empurrar

Empurrar é um contato físico ilegal com qualquer parte do corpo, em que um jogador move ou tenta mover um adversário à força, com ou sem a bola.

33.16 Simulação de falta

Considera-se simulação qualquer ação de um jogador que simule ter sofrido uma falta ou que faça movimentos exagerados e teatrais com o objetivo de dar a impressão de ter sofrido uma falta e, assim, obter uma vantagem.

Art. 34 – FALTA DE CONTATO

34.1 Definição

34.1.1 Uma falta de contato é o contato ilegal de um jogador com um adversário, com a bola viva ou morta.

Um jogador não deve segurar, bloquear, empurrar, fazer carga, derrubar ou impedir o progresso de um adversário estendendo sua mão, braço, cotovelo, ombro, quadril, perna, joelho ou pé, nem inclinando o corpo para uma posição anormal (fora do ser cilindro), nem praticar o jogo violento.

34.2 Penalidade

Uma falta de contato será registrada contra a equipe do infrator.

34.2.1 Se uma falta é cometida em uma jogador que não está em ato de arremesso:

- O jogo será reiniciado com check-ball para a equipe que não cometeu a falta.
- Se a equipe infratora estiver em situação de penalidade por faltas coletivas, aplica-se o Art. 41. A partir da 7ª falta coletiva, serão concedidos 2 lances livres.

34.2.2 Se a falta for cometida em um jogador em ato de arremesso, serão concedidos a esse jogador os seguintes lances livres:

- Se o arremesso lançado da área de arremesso de campo for bem-sucedido, a cesta será validada e, além disso, será concedido 1 lance livre. Serão concedidos 2 lances livres a partir da 7ª falta da equipe.
- Se o arremesso for lançado de dentro do arco não for bem-sucedido, será concedido 1 lance livre. Serão concedidos 2 lances livres a partir da 7ª falta da equipe.
- Se o arremesso lançado de fora do arco não for bem-sucedido, serão concedidos 2 lances livres.
- Se o jogador sofrer falta no momento em que o relógio de jogo sinalizar o fim do tempo regulamentar, ou imediatamente antes, ou se o relógio de posse de bola sinalizar, enquanto a bola ainda estiver nas mãos do jogador e o arremesso de campo for bem-sucedido, a cesta não será validada e serão concedidos 1 ou 2 lances livres. Serão concedidos 2 lances livres a partir da 7ª falta da equipe.

Art. 35 – FALTA DUPLA

35.1 Definição

35.1.1 Uma falta dupla é uma situação em que dois adversários cometem faltas de contato um contra o outro aproximadamente ao mesmo tempo.

35.1.2 Para que duas faltas sejam consideradas falta dupla, devem ocorrer as seguintes condições:

- ambas as faltas envolvem contato físico;
- ambas as faltas ocorrem entre os mesmos dois adversários, um faltando contra o outro.

35.2 Penalidade

Uma falta por contato será atribuída à equipe de cada infrator. Não serão concedidos lances livres, independentemente da situação de faltas da equipe ou de se tratar da primeira ou segunda falta antidesportiva de um jogador. A partida será retomada da seguinte forma:

Se, aproximadamente ao mesmo tempo que a dupla falta:

- For marcado um lance de campo válido ou um último lance livre, a bola será concedida à equipe que não marcou para um check-ball.
- Uma equipe tinha o controle da bola ou tinha direito à bola, a bola será concedida a essa equipe para um check-ball. O relógio de posse não será reiniciado.
- Nenhuma das equipes tinha o controle da bola nem tinha direito à bola, ocorre uma situação de salto entre dois. A bola será concedida à última equipe defensora com 12 segundos no relógio de posse.

Art. 36 – FALTA TÉCNICA

36.1 Regras de conduta

36.1.1 A condução adequada do jogo exige cooperação plena e leal dos jogadores e substitutos com os árbitros, oficiais de mesa e o supervisor esportivo, quando presente.

36.1.2 Cada equipe deve fazer o máximo para conquistar a vitória, mas isso deve ocorrer dentro do espírito de esportividade e fair play.

36.1.3 Qualquer falta deliberada ou repetida de cooperação, ou descumprimento do espírito e da intenção desta regra, será considerada falta técnica.

36.1.4 Os árbitros podem prevenir faltas técnicas emitindo advertências ou até ignorando infrações menores claramente não intencionais, que não tenham efeito direto no jogo, exceto quando houver repetição após advertências.

36.1.5 Se uma infração for identificada após a bola tornar-se viva, o jogo deve ser interrompido e a falta técnica marcada. A penalidade será aplicada como se a falta tivesse ocorrido no momento em que foi marcada. Tudo o que ocorreu entre a infração e a interrupção do jogo permanece válido.

36.2 Definição

36.2.1 Uma falta técnica é uma falta sem contato, de natureza comportamental, incluindo, entre outras:

- Ignorar advertências dadas pelos árbitros.
- Dirigir-se ou comunicar-se de forma desrespeitosa com árbitros, supervisor esportivo, oficiais de mesa ou adversários.
- Usar linguagem ou gestos ofensivos ou que incitem o público.
- Provocar ou ridicularizar um adversário.
- Obstruir a visão de um adversário balançando ou colocando as mãos próximas aos seus olhos.
- Movimentos excessivos de cotovelos.
- Atrasar o jogo, por exemplo:
 - tocar deliberadamente na bola ou impedir que a nova equipe ofensiva pegue a bola imediatamente após ela passar pela cesta em uma cesta ou lance livre convertido;
 - não pegar deliberadamente a bola imediatamente após ela passar pela cesta, sem impedimento da defesa;
 - fazer defesa ativa dentro do semicírculo de não-carga após cesta ou lance livre convertido;
 - impedir a execução rápida de check-ball ou lance livre.
- Simular falta ou exagerar contato.
- Interferência no último lance livre por um defensor. A equipe atacante recebe 1 ponto, seguido da penalidade de falta técnica contra a equipe defensora.
- Interação inadequada com pessoas fora da quadra ou qualquer comunicação entre jogadores e treinadores durante o jogo.

36.2.2 Um membro da equipe não será desqualificado do restante da partida ao receber 2 faltas técnicas.

36.3 Penalidade

Uma falta técnica conta como falta coletiva da equipe.

36.3.1 Os adversários receberão 1 lance livre. Após o lance livre, o jogo será reiniciado da seguinte forma:

- O lance livre deve ser executado imediatamente. Após o lance livre, reinicia-se com check-ball, e a posse bola será atribuída à equipe que detinha o controle da bola ou tinha direito à posse quando a falta técnica foi marcada.
- O lance livre também deve ser executado imediatamente, independentemente de já ter sido determinada a ordem de quaisquer outras possíveis penalidades por outras faltas ou de a execução das penalidades já ter sido iniciada. Após o lance livre por uma falta técnica, o jogo deve ser retomado pela equipe que tinha o controle da bola ou tinha direito à bola quando a falta técnica foi marcada com um salto inicial.
- Se for marcado um lance de campo válido ou um último lance livre, o jogo será retomado com um check-ball para a última equipe defensora.
- Se nenhuma das equipes tivesse o controle da bola nem tivesse direito à bola, ocorre uma situação de salto entre dois. O jogo será retomado com um check-ball para a última equipe defensora.

Art. 37 – FALTA ANTIDESPORATIVA

37.1 Definição

37.1.1 Uma falta antidesportiva é uma falta de contato com contato excessivo, forte ou perigoso.

37.1.2 Segurar um adversário que está com controle da bola deve ser considerado falta antidesportiva.

37.1.3 Os árbitros devem interpretar as faltas antidesportivas de forma consistente durante todo o jogo, avaliando apenas a ação ocorrida.

37.2 Penalidade

37.2.1 Uma falta antidesportiva será registrada contra o infrator.

37.2.2 A primeira falta antidesportiva cometida por um jogador será punida com 2 lances livres, sem posse de bola. Se a primeira falta antidesportiva de um jogador for cometida contra um jogador no ato de arremessar e a cesta for convertida, ela será validada e, além disso, serão concedidos 2 lances livres.

37.2.3 A segunda falta antidesportiva cometida por um jogador será penalizada com dois lances livres e posse de bola. Se a segunda falta antidesportiva for cometida contra um jogador no ato de arremessar e a cesta for convertida, ela será validada e, além disso, serão concedidos dois lances livres e posse de bola.

37.2.4 Todas as faltas antidesportivas contam como 2 faltas para efeito de faltas coletivas da equipe.

37.2.5 Um jogador será desqualificado pelo restante da partida quando for penalizado com 2 faltas antidesportivas.

37.2.6 Se um jogador for desqualificado conforme o Art. 37.2.5, essa falta antidesportiva será a única penalizada, não sendo aplicada penalidade adicional pela desqualificação.

Art. 38 – FALTA DESQUALIFICANTE

38.1 Definição

38.1.1 Uma falta desqualificante é qualquer ação flagrantemente antidesportiva cometida por jogadores ou substitutos.

38.2 Violência

38.2.1 Atos de violência podem ocorrer durante o jogo, sendo contrários ao espírito de esportividade e fair play. Esses atos devem ser interrompidos imediatamente pelos árbitros e, se necessário, pelos agentes de segurança pública.

38.2.2 Sempre que ocorrerem atos de violência envolvendo jogadores na quadra ou em suas proximidades, os árbitros devem tomar as medidas necessárias para interrompê-los.

38.2.3 Qualquer das pessoas envolvidas que cometa atos flagrantes de agressão contra adversários ou árbitros será desqualificada. Os árbitros deverão relatar o incidente à organização da competição.

38.2.4 Os agentes de segurança pública só poderão entrar na quadra se solicitados pelos árbitros. Entretanto, se espectadores entrarem na quadra com clara intenção de cometer atos de violência, os agentes de segurança devem intervir imediatamente para proteger equipes e árbitros.

38.2.5 Todas as áreas além da quadra ou de suas proximidades, incluindo entradas, saídas, corredores, vestiários etc., estão sob a jurisdição da organização da competição e das autoridades de segurança.

38.2.6 Ações físicas de jogadores ou substitutos que possam danificar equipamentos de jogo não devem ser permitidas pelos árbitros.

Quando esse comportamento for observado a equipe infratora receberá uma advertência.

Se a ação for repetida, será marcada falta técnica ou até falta desqualificante contra o(s) indivíduo(s) envolvido(s).

38.3 Penalidade

38.3.1 Uma falta desqualificante será registrada contra o infrator.

38.3.2 Sempre que um jogador for desqualificado conforme estes regulamentos, ele deverá deixar a quadra.

38.3.3 Serão concedidos 2 lances livres:

- a qualquer adversário, em caso de falta sem contato;
- ao jogador que sofreu a falta, em caso de falta com contato; seguido de check-ball.

38.3.4 Todas as faltas desqualificantes contam como 2 faltas coletivas da equipe.

38.3.5 Um membro da equipe desqualificado do jogo pode ainda ser desqualificado do evento pelo organizador. Independentemente disso, o organizador deverá desqualificar os membros da equipe envolvidos em atos de violência, agressão verbal ou física, interferência deliberada no resultado do jogo e violação das regras antidoping da FIBA (Livro 4 dos Regulamentos Internos da FIBA).

38.3.6 O organizador também pode desqualificar toda a equipe do evento, dependendo da participação ou contribuição dos outros membros da equipe (inclusive por omissão) para os comportamentos mencionados. O direito da FIBA de aplicar sanções disciplinares, conforme o regulamento do evento, os Termos e Condições do play.fiba3x3.com e os Regulamentos Internos da FIBA, permanece válido independentemente de qualquer desqualificação prevista neste Art. 38.

Art. 39 – BRIGA

39.1 Definição

Briga é a interação física entre dois ou mais adversários (jogadores ou substitutos). Este artigo aplica-se apenas aos substitutos que deixam a área do banco da equipe durante uma briga ou durante qualquer situação que possa levar a uma briga.

39.2 Regra

39.2.1 Substitutos que deixarem a área do banco durante uma briga ou durante uma situação que possa levar a uma briga serão desqualificados. Entretanto, se um substituto deixar o banco para ajudar os árbitros a manter ou restaurar a ordem, ele não será desqualificado.

39.2.2 Se um substituto sair da área do banco e não ajudar nem tentar ajudar os árbitros a manter ou restaurar a ordem, ele será desqualificado.

39.3 Penalidade

39.3.1 Se membros de ambas as equipes forem desqualificados conforme este artigo e não houver outras penalidades de faltas a serem aplicadas, o jogo será reiniciado da seguinte forma.

Se aproximadamente no mesmo momento em que o jogo foi interrompido devido à briga:

- uma cesta válida ou o último lance livre foi convertido, a bola será concedida à equipe que não marcou, para um check-ball;
- uma equipe tinha controle da bola ou direito à posse, a bola será concedida a essa equipe para check-ball. O relógio de arremesso não será reiniciado;
- nenhuma equipe tinha controle da bola ou direito à posse, ocorre situação de bola ao alto, e o jogo reinicia com check-ball para a última equipe defensora.

39.3.2 Todas as faltas desqualificantes serão registradas na súmula e contarão como 2 faltas coletivas.

39.3.3 Todas as possíveis penalidades por faltas contra jogadores em quadra envolvidos em uma briga ou situação que leve a uma briga serão tratadas conforme o Art. 42.

Art. 40 – ANULADO

Art. 41 – FALTA DE EQUIPE: PENALIDADE

41.1 Definição

41.1.1 Uma falta de equipe é uma falta pessoal, técnica, antidesportiva ou desqualificante cometida por um jogador ou substituto. Uma equipe entra na situação de penalidade de faltas de equipe após cometer 6 faltas de equipe.

41.1.2 Todas as faltas de equipe cometidas durante um intervalo de jogo serão consideradas como ocorridas durante o tempo regular de jogo ou na prorrogação.

41.1.3 Os jogadores não são excluídos do jogo com base no número de faltas pessoais, sujeito ao Art. 37.2.5 e ao Art. 38.

41.2 Regra

41.2.1 A falta 7, 8 e 9 da equipe, serão penalizadas com 2 lances livres. A 10ª falta de equipe e quaisquer faltas subsequentes serão penalizadas com 2 lances livres e posse de bola. Este artigo também se aplica às faltas antidesportivas e às faltas no ato de arremesso, prevalecendo sobre o Art. 34 e o Art. 37, mas não se aplica às faltas técnicas. O jogador que sofreu a falta deverá cobrar os lances livres.

41.2.2 Se uma falta de contato for cometida por um jogador da equipe que tem controle da bola viva, ou pela equipe que tem direito à bola, essa falta será penalizada com check-ball para os adversários.

Art. 42 – SITUAÇÕES ESPECIAIS

42.1 Definição

Durante o mesmo período de relógio parado, após uma infração, podem surgir situações especiais quando infrações adicionais forem cometidas.

42.2 Procedimento

42.2.1 Todas as faltas devem ser registradas e todas as penalidades identificadas.

42.2.2 Deve ser determinada a ordem em que todas as infrações ocorreram.

42.2.3 Todas as penalidades iguais entre as equipes e todas as penalidades decorrentes de falta dupla deverão ser canceladas na ordem em que foram marcadas.

Uma vez registradas na súmula e canceladas, essas faltas são consideradas como se nunca tivessem ocorrido.

42.2.4 Se uma falta técnica for assinalada, sua penalidade deverá ser administrada primeiro, independentemente de a ordem das penalidades já ter sido determinada ou da administração das penalidades já ter sido iniciada.

42.2.5 O direito à posse de bola como parte da última penalidade a ser administrada cancela quaisquer direitos anteriores à posse de bola.

42.2.6 Uma vez que a bola se torne viva no primeiro lance livre ou em um check-ball, essa penalidade não poderá mais ser utilizada para cancelar outras penalidades restantes.

42.2.7 Todas as penalidades restantes deverão ser administradas na ordem em que foram assinaladas.

42.2.8 Se, após o cancelamento das penalidades iguais entre as equipes, não restarem outras penalidades para administração, o jogo será reiniciado da seguinte forma.

Se aproximadamente ao mesmo tempo da primeira infração:

- Se um arremesso de quadra válido ou o último lance livre for convertido, a bola será concedida à equipe que não marcou, para um check-ball.
- Se uma equipe tinha controle da bola ou tinha direito à posse de bola, a bola será concedida a essa equipe para um check-ball.
- Se nenhuma equipe tinha controle da bola nem direito à posse, ocorre uma situação de bola ao alto. A bola será concedida à última equipe que estava na defesa, para um check-ball.

Art. 43 – LANCES LIVRES

43.1 Definição

43.1.1 Um lance livre é uma oportunidade concedida a um jogador para marcar 1 (um) ponto, sem contestação, a partir de uma posição atrás da linha de lance livre.

43.1.2 Uma série de lances livres é definida como todos os lances livres e a possível posse de bola subsequente, resultantes da penalidade de uma única falta.

43.2 Regra

43.2.1 Quando uma falta pessoal, antidesportiva ou desqualificante de contato for assinalada, o(s) lance(s) livre(s) será(ão) concedido(s) da seguinte forma:

- O jogador que sofreu a falta deverá cobrar o(s) lance(s) livre(s).
- Caso haja um pedido de substituição para esse jogador, ele deverá cobrar o(s) lance(s) livre(s) antes de deixar a partida.
- Caso ele tenha que deixar a partida devido a lesão ou desqualificação, seu substituto deverá cobrar o(s) lance(s) livre(s). Se não houver substituto disponível, qualquer companheiro de equipe deverá executar o(s) lance(s) livre(s).

43.2.2 Quando for assinalada uma falta técnica ou uma falta desqualificante sem contato, qualquer jogador da equipe adversária poderá executar o(s) lance(s) livre(s).

43.2.3 O arremessador do lance livre deverá:

- Posicionar-se atrás da linha de lance livre.
- Utilizar qualquer método de arremesso, desde que a bola entre na cesta por cima ou toque o aro.

- Liberar a bola dentro de 5 (cinco) segundos após ela ser colocada à sua disposição pelo árbitro.
- Não tocar a linha de lance livre nem entrar na área restritiva até que a bola entre na cesta ou toque o aro.
- Não simular um arremesso de lance livre.

43.2.4 Os jogadores nas posições de rebote de lance livre têm o direito de ocupar posições alternadas nesses espaços, que são considerados como tendo 1 metro de profundidade. (Diagrama 7).

Durante a execução dos lances livres, esses jogadores não poderão:

- Ocupar posições de rebote de lance livre às quais não têm direito.
- Entrar na área restritiva, na zona neutra ou deixar sua posição de rebote, até que a bola tenha deixado a(s) mão(s) do arremessador do lance livre.
- Distrair o arremessador do lance livre por meio de suas ações.

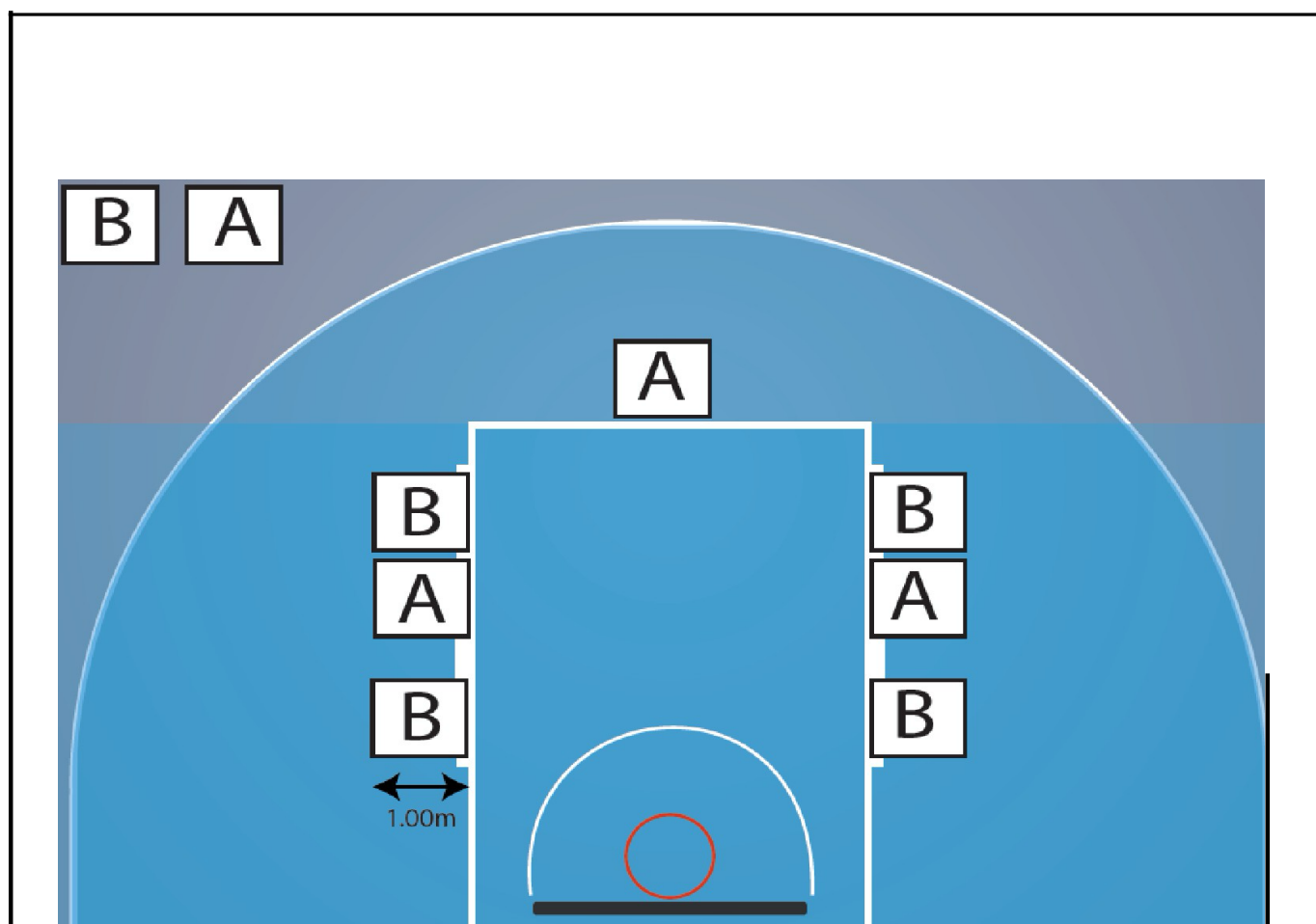


Diagrama 7 – Posições opcionais dos jogadores durante os lances livres

43.2.5 Os jogadores que não estiverem nas posições de rebote de lance livre deverão permanecer atrás do prolongamento da linha de lance livre e atrás do arco, até que o lance livre seja concluído.

43.2.5 Durante um lance livre que será seguido por outra(s) série(s) de lances livres ou por um check-ball, todos os jogadores deverão permanecer atrás do prolongamento da linha de lance livre e atrás do arco.

Uma infração aos Art. 43.2.3, 43.2.4, 43.2.5 e 43.2.6 constitui violação.

43.3 Penalidade

43.3.1 Se um lance livre for convertido e a violação for cometida pelo arremessador do lance livre, o ponto não será validado.

A bola será concedida aos adversários para um check-ball, a menos que ainda haja outro(s) lance(s) livre(s) ou penalidade de posse de bola a serem administrados.

43.3.2 Se um lance livre for convertido e a violação for cometida por qualquer jogador que não seja o arremessador, então:

- O ponto será validado.
- A violação será desconsiderada.

No caso do último lance livre, a bola será concedida aos adversários para um check-ball.

43.3.3 Se um lance livre não for convertido e ocorrer uma violação cometida por:

- O arremessador do lance livre ou um companheiro de equipe, no último lance livre, a bola será concedida aos adversários para um check-ball, a menos que essa equipe tenha direito a nova posse de bola.
- Um adversário do arremessador do lance livre, será concedido um novo lance livre substituto ao arremessador.
- Jogadores de ambas as equipes, no último lance livre, ocorre uma situação de bola ao alto. A bola será concedida à equipe defensora.

Art. 44 – ERROS CORRÍGIVEIS

44.1 Procedimentos gerais

44.1.1 Um árbitro ou o supervisor esportivo pode interromper o jogo imediatamente ao identificar um erro corrigível, desde que nenhuma das equipes seja colocada em desvantagem.

44.1.2 Quaisquer faltas cometidas, pontos marcados, tempo decorrido e outras ações ocorridas após o erro e antes de seu reconhecimento permanecerão válidos.

44.1.3 Após a correção do erro, o jogo será reiniciado com check-ball, salvo disposição em contrário nestas regras. A bola será concedida à equipe que tinha direito à posse no momento em que o jogo foi interrompido para a correção do erro.

44.2 Erros corrigíveis categoria 1 – Definição

Os árbitros podem corrigir erros da categoria 1 quando uma regra for aplicada incorretamente apenas nas seguintes situações:

- Concessão de lance(s) livre(s) indevido(s).
- Falha em conceder lance(s) livre(s) devido(s).
- Concessão ou cancelar um ou mais pontos por engano.
- Permitir que o jogador errado execute lance(s) livre(s).
- Indicar ao jogador errado que tente um ou mais lances livres.
- Registrar uma falta contra o jogador ou equipe errados.
- Erros de registro na súmula, incluindo:
 - não registrar ou registrar incorretamente pontos;
 - não registrar ou registrar uma falta contra jogador ou equipe errados;
 - não registrar ou registrar um pedido de tempo contra a equipe errada.

Erros no relógio de jogo, incluindo mau funcionamento; erro ao iniciar ou parar o relógio de jogo corretamente e erro ao ajustar o tempo correto no relógio de jogo.

44.3 Erros corrigíveis categoria 1 – Procedimentos gerais

44.3.1 Um árbitro ou o supervisor esportivo, se presente, pode interromper o jogo imediatamente ao reconhecer um erro corrigível, desde que nenhuma equipe seja colocada em desvantagem.

44.3.2 Para serem corrigidos, esses erros devem ser identificados pelos árbitros, supervisor esportivo (se presente) ou oficiais de mesa antes que a bola se torne viva após a primeira bola morta depois que o relógio de jogo tiver sido acionado após o erro.

44.3.3 Esses erros, exceto nas situações previstas no Art. 44.3.7, não poderão mais ser corrigidos após a bola se tornar morta quando soar o sinal do relógio de jogo para o término da partida, a menos que o erro tenha ocorrido após a última interrupção do jogo pelos árbitros antes do sinal final. Nesse caso, o erro deverá ser corrigido imediatamente após o término da partida, enquanto as equipes ainda permanecerem na quadra.

44.3.4 Uma vez reconhecido um erro ainda corrigível:

- Se o jogador envolvido na correção tiver sido legalmente substituído, ele deverá retornar à quadra para participar da correção, momento em que se tornará novamente um jogador.
- Após a correção, ele poderá permanecer na partida ou deixar a quadra.
- Se o jogador envolvido tiver sido desqualificado ou estiver impossibilitado de jogar devido a lesão, seu substituto deverá participar da correção do erro.

44.3.5 Quaisquer faltas cometidas, pontos marcados, tempo decorrido e atividades adicionais ocorridas após o erro e antes de sua identificação permanecerão válidos.

44.3.6 Erros corrigíveis não podem mais ser corrigidos após os árbitros e o supervisor esportivo, se presente, assinarem a súmula.

44.3.7 Erros de registro na súmula, controle do relógio de jogo ou do relógio de arremesso, envolvendo pontuação, número de faltas, número de pedidos de tempo, tempo de jogo e tempo do relógio de arremesso, podem ser corrigidos pelos árbitros a qualquer momento antes da assinatura da súmula pelos árbitros e pelo supervisor esportivo.

44.4 Erros corrigíveis categoria 1 – Procedimentos específicos

44.4.1 Concessão indevida de lance(s) livre(s)

Os lances livres executados em decorrência do erro serão cancelados e o jogo será retomado da seguinte forma:

- Se o relógio de jogo ainda não tiver sido acionado após o erro, a bola será concedida para check-ball à equipe cujos lances livres foram cancelados.
- Se o relógio de jogo tiver sido acionado, o jogo será retomado com check-ball para a equipe que tinha controle da bola no momento da interrupção para correção do erro.

44.4.2 Falha em conceder lance(s) livre(s) devido(s):

- Se não houver mudança de posse da bola após o erro, o jogo será retomado após a correção como após qualquer último lance livre normal.
- Se a mesma equipe marcar pontos após ter recebido erroneamente a posse da bola para um check-ball, o erro será desconsiderado.
- Se o relógio de jogo tiver sido acionado e tiver ocorrido mudança de posse, o jogo será retomado com check-ball para a equipe que tinha controle da bola quando o jogo foi interrompido.

44.4.3 Permitir que o jogador errado execute lance(s) livre(s).

Os lances livres executados e eventual posse de bola como parte da penalidade serão cancelados. A bola será concedida aos adversários para um check-ball, salvo se houver outras penalidades a serem administradas ou se o jogo tiver continuado e sido interrompido posteriormente para correção do erro, caso em que será concedido check-ball para a equipe que tinha controle da bola no momento da interrupção.

44.4.4 Determinar que o jogador errado execute lance(s) livre(s):

Os lances livres executados serão cancelados e o jogador correto executará lance(s) livre(s) substituto(s). O jogo continuará como após qualquer último lance livre, salvo se o jogo tiver prosseguido e sido interrompido posteriormente para correção do erro. Nesse caso, será concedido check-ball à equipe que tinha controle da bola no momento da interrupção.

44.4.5 Concessão ou cancelamento incorreto de ponto(s):

- Os pontos serão cancelados ou concedidos, conforme aplicável. A súmula será corrigida.
- O jogo será retomado com check-ball para a equipe que tinha controle da bola quando o jogo foi interrompido.

44.4.6 Registro de falta contra jogador ou equipe errados.

A súmula será corrigida e qualquer jogador erroneamente desqualificado será reintegrado. Qualquer jogador que se torne desqualificado em função da correção deverá ser desqualificado.

44.4.7 No caso de erros de pontuação, tais como:

- não registrar ou registrar incorretamente os pontos
- não registrar ou registrar incorretamente falta contra jogador ou equipe errados;

- não registrar ou registrar incorretamente pedido de tempo contra a equipe errada: A súmula deverá ser corrigida e qualquer ação resultante, como desqualificação ou reintegração de jogador, deverá ser aplicada.

44.4.8 Nos casos de erro no relógio de jogo, incluindo mau funcionamento; erro ao iniciar ou parar corretamente o relógio e erro ao ajustar o tempo correto. O relógio de jogo deverá ser corrigido, adicionando ou subtraindo tempo conforme necessário para corrigir o erro.

44.5 Erros corrigíveis categoria 2 – Definição

44.5.1 Os árbitros podem corrigir erros da categoria 2 quando uma regra for aplicada incorretamente apenas nas seguintes situações:

- Erros no relógio de arremesso, incluindo mau funcionamento;
- Erros ao iniciar ou parar corretamente o relógio de arremesso;
- Erros ao ajustar o tempo correto no relógio de arremesso.

44.6 Erros corrigíveis categoria 2 – Procedimentos gerais

44.6.1 Para que seja corrigido, um erro no relógio de arremesso deve ser reconhecido pelos árbitros, supervisor esportivo (se presente) ou oficiais de mesa:

- quando a bola estiver viva imediatamente após o erro, e os árbitros interromperem o jogo para corrigi-lo; ou
- na primeira vez em que os árbitros interromperem o jogo por qualquer motivo, a equipe que tinha controle da bola ou direito à posse no momento do erro manterá esse controle ou direito à posse.

O relógio de arremesso deverá ser ajustado para o tempo correto.

44.6.2 Erros no relógio de arremesso não poderão mais ser corrigidos:

- após mudança de posse de uma bola viva após o erro;
- se a equipe que tinha controle da bola marcar um cesto válido;
- após a bola se tornar morta quando soar o sinal do relógio de jogo para o término da partida.

Art. 45 – ÁRBITROS, OFICIAIS DE MESA E SUPERVISOR ESPORTIVO

45.1 Haverá 2 (dois) árbitros. Eles serão auxiliados pelos oficiais de mesa e por um supervisor esportivo, se houver.

45.2 Os oficiais de mesa serão um apontador, um operador de placar e um operador do relógio de arremesso.

45.3 O supervisor esportivo deverá sentar-se à mesa de controle. Sua principal função durante a partida é supervisionar o trabalho dos oficiais de mesa e auxiliar os árbitros para o bom andamento do jogo.

45.4 Os árbitros de uma partida não devem ter qualquer vínculo com nenhuma das equipes que estão na quadra de jogo.

45.5 Os árbitros, oficiais de mesa e supervisor esportivo deverão conduzir o jogo de acordo com estas regras, não tendo autoridade para modificá-las.

45.6 Os árbitros, oficiais de mesa e supervisor esportivo estar devidamente uniformizados. Nas Competições Oficiais da FIBA 3x3, os árbitros e o supervisor esportivo deverão utilizar uniformes fornecidos pela FIBA.

Art. 46 – SUPERVISOR ESPORTIVO

O supervisor esportivo, se houver, deverá:

46.1 Inspeccionar e aprovar todos os equipamentos a serem utilizados durante a partida.

46.2 Designar o relógio oficial de jogo, o relógio de arremesso, o cronômetro e reconhecer os oficiais de mesa.

46.3 Selecionar a bola de jogo dentre pelo menos 2 (duas) bolas usadas fornecidas pelo organizador. Caso nenhuma delas seja adequada como bola de jogo, poderá selecionar a bola de melhor qualidade disponível.

46.4 Não permitir que qualquer jogador utilize objetos que possam causar lesões a outros jogadores.

46.5 Informar aos árbitros quaisquer irregularidades que violem os Regulamentos Internos da FIBA, estas regras ou as Interpretações Oficiais do 3x3, bem como qualquer ato de violência ou situação de jogo que possa levar à violência.

46.6 Ter autoridade para interromper a partida quando as condições assim o exigirem. Para chamar a atenção dos árbitros, o supervisor esportivo só poderá interromper o jogo após um cesto válido, sem colocar nenhuma equipe em desvantagem.

46.7 Ter autoridade para determinar que uma equipe perca a partida por desistência (forfeit) antes que a súmula seja assinada pelos árbitros e pelo supervisor esportivo, se houver.

46.8 Examinar cuidadosamente a súmula ao final do tempo de jogo regular e da prorrogação, ou a qualquer momento que considerar necessário.

46.9 Garantir que os árbitros assinem a súmula ao final do tempo de jogo, o que encerra a administração e a responsabilidade dos árbitros sobre a partida. A autoridade dos árbitros começa quando chegam à quadra antes do jogo e termina quando o sinal do relógio de jogo indica o final da partida, conforme aprovado pelos árbitros.

46.10 Garantir que os árbitros registrem **no verso da súmula**, antes da assinatura dos árbitros e do supervisor esportivo, se houver:

- qualquer perda da partida por desistência (forfeit) ou falta desqualificante;
- qualquer comportamento antidesportivo de membros da equipe ocorrido;
- antes dos 5 minutos que antecedem o início da partida, ou
- entre o término da partida e a aprovação e assinatura da súmula.

Nesses casos, o supervisor esportivo (se presente) deverá enviar um relatório detalhado ao órgão organizador da competição.

46.11 Se o supervisor esportivo não estiver presente, os árbitros assumirão suas funções.

46.12 Estar autorizado a aprovar antes do início da partida e operar, se disponível, um **Sistema de Replay Instantâneo (IRS – Instant Replay System)**.

46.13 Ter autoridade para tomar decisões sobre qualquer situação não prevista especificamente nestas regras.

46.14 O supervisor esportivo, se presente, deverá assinar a súmula no máximo antes do início da próxima partida do mesmo grupo ou da próxima fase eliminatória.

Art. 47 – ÁRBITROS: DEVERES E PODERES

47.1 Os árbitros têm autoridade para tomar decisões sobre infrações às regras cometidas dentro ou fora das linhas limítrofes da quadra, incluindo a mesa de controle e as áreas nas proximidades da quadra de jogo.

47.2 Os árbitros deverão apitar quando ocorrer uma infração à regra; terminar o tempo de jogo regular ou a prorrogação e quando considerarem necessário interromper a partida. Os árbitros não deverão apitar após um arremesso de quadra convertido; um lance livre convertido **ou** quando a bola se tornar viva.

47.3 Os árbitros deverão administrar o lançamento de moeda (cara ou coroa) antes do início da partida.

47.4 Ao decidir sobre contato pessoal ou violação, os árbitros deverão considerar e avaliar os seguintes princípios fundamentais:

- O espírito e a intenção das regras, bem como a necessidade de preservar a integridade do jogo.
- Consistência na aplicação do conceito de vantagem/desvantagem. Os árbitros não devem interromper desnecessariamente o fluxo do jogo para penalizar contatos pessoais incidentais que não proporcionem vantagem ao jogador responsável nem coloquem o adversário em desvantagem.

- Consistência na aplicação do bom senso em cada jogo, levando em consideração as habilidades dos jogadores, bem como sua atitude e comportamento durante a partida.
- Consistência na manutenção do equilíbrio entre controle do jogo e fluidez da partida, tendo sensibilidade para compreender o que os participantes estão tentando fazer e marcando o que for correto para o jogo.

47.5 Os árbitros estão autorizados a utilizar, se disponível e aprovado pelo supervisor esportivo, um **Sistema de Replay Instantâneo (IRS – Instant Replay System)** para decidir, antes de assinar a súmula:

- Pontuação, ou qualquer mau funcionamento do relógio de jogo ou do relógio de arremesso, em qualquer momento da partida.
- Se um último arremesso de quadra ao final do tempo regulamentar foi executado dentro do tempo, e/ou se esse arremesso deverá valer 1 ou 2 pontos.
- Situações passíveis de Challenge previstas nestas regras, nos últimos 30 segundos do tempo regulamentar, quando uma equipe tiver 19 pontos ou mais, ou durante a prorrogação.
- Verificar se ocorreu interferência ilegal quando essa violação for marcada.
- Verificar se uma falta de contato, falta antidesportiva ou falta desqualificante atende aos critérios da infração, ou se deverá ser reclassificada (agravada ou reduzida) ou considerada falta técnica.
- Verificar se uma falta técnica deverá ser considerada como falta antidesportiva ou desqualificante.
- Identificar o envolvimento de membros da equipe em qualquer ato de violência ou em situações de jogo que possam levar à violência. Para tomar sua decisão final, os árbitros podem consultar o supervisor esportivo.
- Atender a um pedido de Challenge por uma equipe.

47.5.1 Um pedido de Challenge somente será possível nos Jogos Olímpicos, na Copa do Mundo (categoria aberta) e no World Tour, ou quando previsto no regulamento específico da competição, e desde que o IRS esteja disponível. Independentemente de precedentes e utilizando apenas vídeo oficial e materiais oficiais, sempre poderá ser contestado: se o último arremesso de quadra ao final da partida foi executado dentro do tempo de jogo e se esse arremesso deverá valer 1 ou 2 pontos.

47.5.2 Qualquer jogador de qualquer equipe poderá solicitar uma revisão de vídeo (Challenge) em determinadas situações. Durante a revisão dos árbitros, todos os jogadores deverão permanecer afastados da mesa de controle.

Somente uma cesta convertida e/ou uma decisão dos árbitros poderá ser contestada. Uma falta não marcada **que** não resulte em cesta não poderá ser contestada. As situações em que uma equipe pode solicitar um Challenge durante a partida são as seguintes:

- Verificar se um arremesso convertido foi executado antes ou depois de expirar o relógio de arremesso.
- Identificar qual jogador fez a bola sair pela linha lateral ou de fundo, quando essa violação for marcada nos últimos 2 minutos do tempo regulamentar, quando uma equipe tiver 19 pontos ou mais, **ou** durante a prorrogação.
- Verificar se um jogador cometeu violação de fora da quadra (out-of-bounds) quando essa violação for marcada nos últimos 2 minutos do tempo regulamentar, quando uma equipe tiver 19 pontos ou mais, ou na prorrogação.
- Verificar se um jogador cometeu violação de fora da quadra quando ela não foi marcada, mas a equipe converteu uma cesta ou sofreu falta na mesma posse, nas mesmas situações de tempo e pontuação mencionadas.

- Verificar se um jogador realizou a “limpeza” da bola após nova posse de equipe.
- Verificar se houve mudança de posse de bola ou se a bola foi ou não “limpa” antes de uma tentativa de arremesso.
- Verificar se um arremesso convertido deve ser validado e se vale 1 ou 2 pontos. Apenas o ato de arremesso poderá ser revisado.
- Verificar se uma falta marcada sobre o arremessador deverá resultar em 1 ou 2 lances livres.

47.5.3 Para solicitar um Desafio, o jogador deverá dizer em voz alta e clara “Desafio” e fazer o gesto da letra “C” com o polegar e o dedo indicador. O Desafio deve ser solicitado na posse de bola seguinte da equipe ou na próxima bola morta após a jogada, o que ocorrer primeiro. Se o Desafio não for solicitado na próxima vez que a equipe ganhar a posse após a ocorrência da situação ou na primeira bola morte após a ocorrência da situação, o pedido de Desafio será recusado.

47.5.4 Se após a revisão a decisão dos árbitros for confirmada (Desafio perdido), a equipe perderá o direito de solicitar Desafio pelo restante da partida.

Se após a revisão a decisão for modificada (Desafio ganho), a equipe manterá o direito de Desafio.

Se o vídeo não for conclusivo, a decisão dos árbitros permanece e a equipe mantém seu direito de Desafio.

47.6 Os árbitros têm autoridade para tomar decisões sobre qualquer situação não prevista especificamente nestas regras.

47.7 Caso uma equipe apresente protesto, os árbitros (se não houver supervisor esportivo) deverão relatar por escrito o incidente ao órgão organizador da competição.

47.8 Se um árbitro se lesionar ou, por qualquer motivo, não puder continuar atuando dentro de 5 minutos após o incidente, o jogo será retomado. O árbitro restante continuará sozinho até o final da partida, salvo se houver possibilidade de substituição por outro árbitro qualificado. Após consultar o supervisor esportivo, se presente, o árbitro restante decidirá sobre a eventual substituição.

47.9 Em jogos internacionais, se for necessária comunicação verbal para esclarecer uma decisão, ela deverá ser realizada em língua inglesa.

47.10 Cada árbitro tem autoridade para tomar decisões dentro dos limites de suas atribuições, porém não tem autoridade para desconsiderar ou questionar decisões tomadas pelo outro árbitro.

47.11 A aplicação e interpretação destas regras pelos árbitros, independentemente de uma decisão explícita ter sido tomada ou não, é definitiva e não pode ser contestada ou desconsiderada, exceto nos casos em que um protesto seja permitido (ver Anexo C).

Art. 48 – APONTADOR: DEVERES

48.1 O apontador deverá receber a súmula e deverá registrar:

- As equipes, inserindo os nomes e números dos jogadores que participarão da partida. Quando houver infração às regras referente à numeração dos jogadores, deverá notificar o árbitro mais próximo o mais rápido possível.
- Resumo contínuo da pontuação, registrando as cestas de campo e os lances livres convertidos.
- Faltas atribuídas a cada equipe. O apontador deverá informar imediatamente a um árbitro quando uma equipe atingir 6 faltas coletivas e 10 faltas coletivas. Deverá também registrar as faltas antidesportivas atribuídas a qualquer jogador e informar imediatamente ao árbitro quando um jogador deva ser desqualificado, caso tenha cometido 2 faltas antidesportivas.
- Pedidos de tempo (time-outs). Deverá informar os árbitros quando uma equipe não tiver mais pedidos de tempo disponíveis no tempo regular ou na prorrogação.
- O procedimento de cara ou coroa (coin flip), registrando na súmula qual equipe iniciou o jogo com a posse de bola.

48.2 Se um erro de anotação na súmula for identificado:

- Durante o jogo, o apontador deverá aguardar a primeira bola morta antes de informar os árbitros.
- Após o término do tempo regular ou da prorrogação, e antes da súmula ser assinada pelos árbitros e pelo supervisor esportivo, se presente, o erro deverá ser corrigido, mesmo que essa correção influencie o resultado da partida.
- Após a súmula ter sido assinada pelos árbitros e pelo supervisor esportivo, se presente, o erro não poderá mais ser corrigido. Os árbitros ou o supervisor esportivo deverão enviar um relatório detalhado ao órgão organizador da competição.

Art. 49 – OPERADOR DE PLACAR: DEVERES

9.1 O operador do placar deverá operar o placar eletrônico e auxiliar o apontador. Em caso de divergência entre o placar e a súmula, que não possa ser resolvida, a súmula prevalecerá, e o placar deverá ser corrigido de acordo com ela.

O operador do placar deverá dispor de um relógio de jogo e um cronômetro, e deverá:

- Controlar o tempo de jogo, os pedidos de tempo e os intervalos de jogo.
- Garantir que o sinal do relógio de jogo soe de forma automática e suficientemente alto ao final do jogo ou da prorrogação.
- Utilizar qualquer meio possível para avisar imediatamente os árbitros caso o sinal não funcione ou não seja ouvido.

49.2 O operador do placar deverá controlar o tempo de jogo da seguinte forma:

- Iniciando o relógio de jogo quando:
 - Durante um check-ball, quando a bola estiver à disposição do jogador ofensivo após a conclusão do check-ball.
 - Após o último lance livre convertido, quando a equipe ofensiva seguinte tiver a posse de bola.
 - Após o último lance livre não convertido, quando a bola permanecer viva e tocar ou for tocada por qualquer jogador na quadra.
- Parando o relógio de jogo quando:
 - O tempo terminar ao final do tempo regulamentar, caso não seja interrompido automaticamente pelo próprio relógio.
 - A pontuação de vitória for alcançada no tempo regulamentar ou na prorrogação.
 - Um árbitro apitar enquanto a bola estiver viva.
 - Soar o sinal do relógio de arremesso, enquanto uma equipe estiver no controle da bola.

49.3 O operador do placar deverá controlar o pedido de tempo da seguinte forma:

- Iniciar o cronômetro imediatamente quando um árbitro apitar e sinalizar o time-out.
- Emitir um sinal quando 20 segundos do time-out tiverem decorrido.
- Emitir um sinal quando o time-out terminar.

49.4 O operador do placar deverá controlar o intervalo da seguinte forma:

- Iniciar o cronômetro imediatamente quando o tempo regulamentar terminar e uma prorrogação for necessária.
- Emitir um sinal e parar simultaneamente o cronômetro quando 50 segundos do intervalo tiverem decorrido.
- Emitir um sinal quando o intervalo terminar.

Art. 50 – OPERADOR DO RELÓGIO DE ARREMESSO: DEVERES

O operador do relógio de arremesso (shot clock) deverá dispor de um relógio de arremesso, que deverá ser:

50.1 Iniciado ou reiniciado quando:

- Na quadra de jogo, uma equipe ganhar o controle de uma bola viva.
Após isso, o simples toque na bola por um adversário não inicia um novo período de arremesso, se a mesma equipe continuar com o controle da bola.
- Em um check-ball, quando a bola estiver à disposição do jogador ofensivo após a conclusão do check-ball.

50.2 Parado, mas não reiniciado (mantendo o tempo restante visível), quando a mesma equipe que anteriormente tinha o controle da bola recebe um check-ball em decorrência de:

- A bola sair fora dos limites da quadra.

- Lesão de um jogador da mesma equipe.
- Falta técnica cometida por essa equipe.
- Falta dupla.
- Cancelamento de penalidades iguais para ambas as equipes.
- Interrupção do jogo por uma ação não relacionada a nenhuma das equipes, exceto se isso colocar a equipe em controle da bola em desvantagem.

50.3 Parado e reiniciado em 12 segundos (com 12 segundos visíveis), quando:

- A bola entra legalmente na cesta.
- A equipe que não tinha o controle da bola anteriormente recebe um check-ball como resultado de:
 - Falta pessoal ou violação (incluindo quando a bola sai fora dos limites da quadra).
 - Situação de bola presa (jump ball).
- Uma equipe recebe um check-ball como resultado da segunda falta antidesportiva de um jogador ou de uma falta desqualificante.
- Após a bola tocar o aro em:
 - um arremesso de quadra não convertido,
 - o último lance livre,
 - ou em um passe, e qualquer equipe ganhar o controle da bola.
- O jogo for interrompido por uma ação não relacionada à equipe em controle da bola.
- Uma equipe receber lance(s) livre(s).

50.4 Desligado, o relógio de arremesso deverá ser desligado após a bola se tornar morta e o relógio de jogo ser parado, no tempo regular ou na prorrogação, quando houver nova posse de bola para qualquer equipe e restarem menos de 12 segundos no relógio de jogo. O sinal do relógio de arremesso não para automaticamente o relógio de jogo, não interrompe o jogo, nem torna a bola morta, exceto quando uma equipe estiver em controle da bola.

A – SINAIS DOS ÁRBITROS

A.1 Os sinais manuais ilustrados nestas regras são os únicos sinais válidos dos árbitros.

A.2 Ao relatar a decisão à mesa de controle, é fortemente recomendado que a comunicação seja também feita verbalmente (nos jogos internacionais, em língua inglesa).

A.3 Após uma falta, o número do jogador não deverá ser informado à mesa de controle, exceto nos casos de falta antidesportiva, ou falta desqualificante.

A.4 É importante que os oficiais de mesa estejam familiarizados com esses sinais.

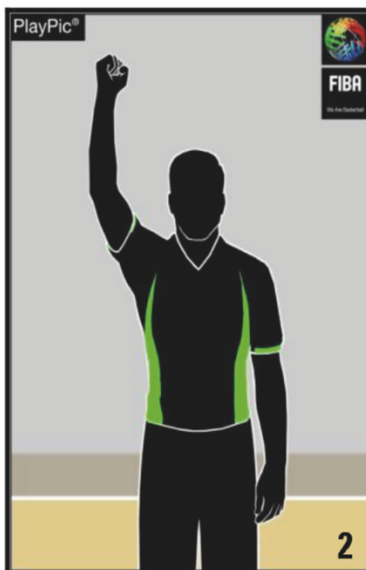
SINAIS DO RELÓGIO DE JOGO

xscsx PARAR O RELÓGIO.



PALMA DA MÃO ABERTA.

PARAR O RELÓGIO POR FALTA.



PUNHO CERRADO.

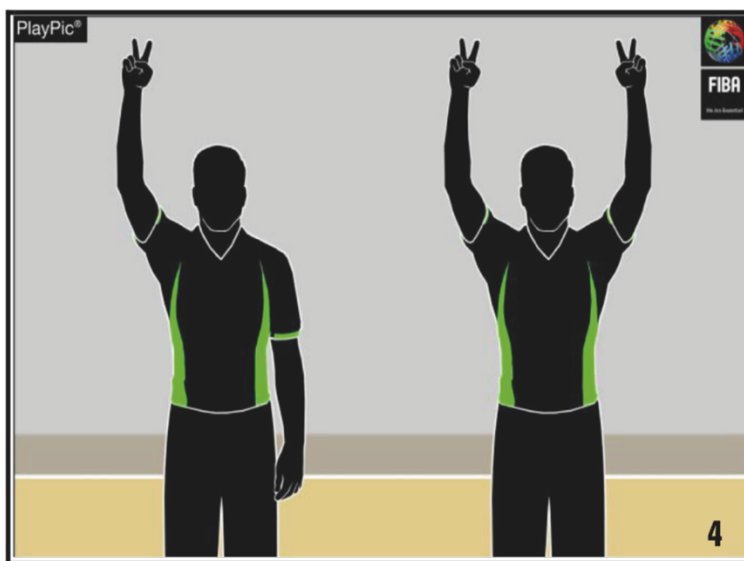
PONTUAÇÃO

1 PONTO.



1 DEDO, MOVIMENTO DE "BANDEIRA" A PARTIR DO PUNHO

2 PONTOS.



2 DEDOS – 1 BRAÇO PARA INDICAR TENTATIVA, 2 BRAÇOS SE A CESTA FOR CONVERTIDA

TEMPO DEBITADO

TEMPO DEBITADO



A PARTIR DO SINAL DE "T", MOSTRAR O DEDO INDICADOR.

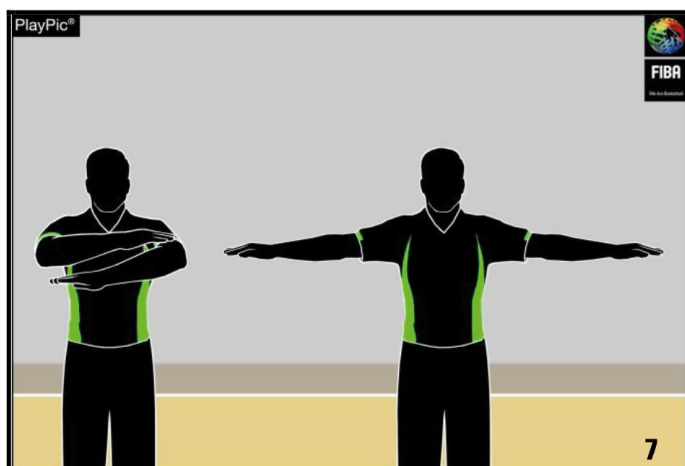
ESPECÍFICO DO 3X3: TEMPO TÉCNICO DE TV



UNHO DIREITO FECHADO COM O PUNHO ESQUERDO FECHADO GIRANDO VERTICALMENTE.

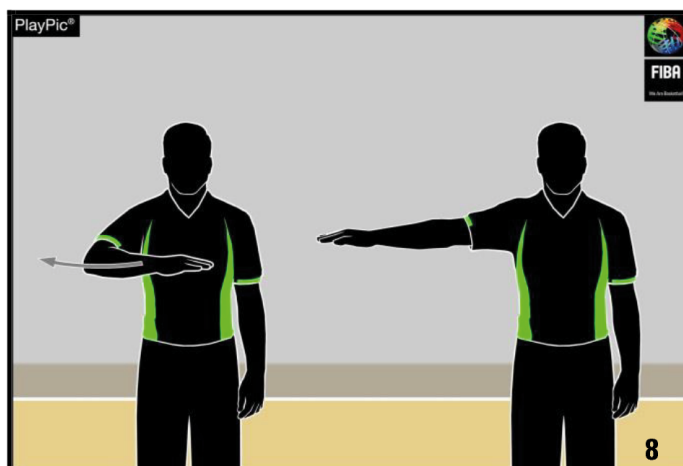
INFORMATIVO

CANCELAR A CESTA / CANCELAR A JOGADA



MOVIMENTO DE TESOURA COM OS BRAÇOS, UMA VEZ À FRENTE DO PEITO.

CONTAGEM VISÍVEL



CONTAGEM MOVENDO A PALMA DA MÃO

COMUNICAÇÃO



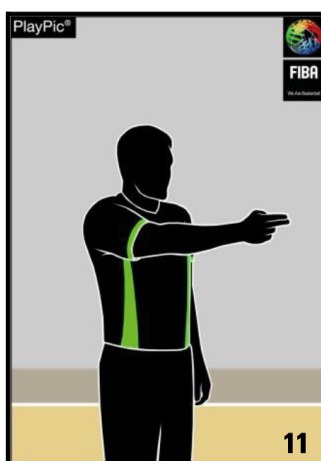
POLEGAR PRA CIMA

REÍNCIO DO RELÓGIO DE ARREMESSO



GIRAR A MÃO, ESTENDENDO O DEDO INDICADOR

BOLA FORA DA QUADRA



APONTAR O BRAÇO PARALELO ÀS LINHAS LATERAIS DA QUADRA

BOLA PRESA



POLEGARES PARA CIMA

VIOLAÇÕES

ANDADA



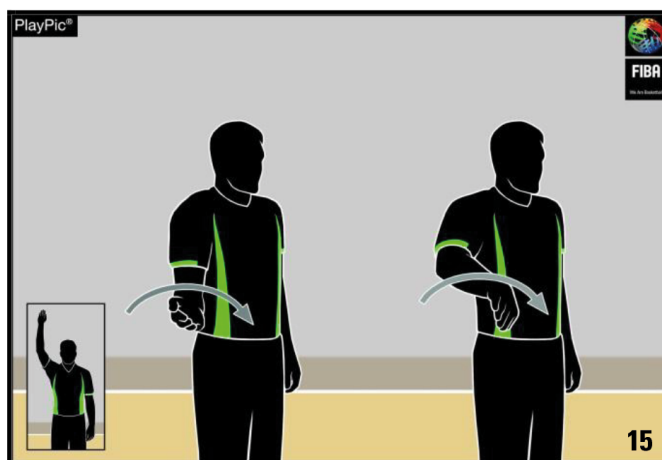
GIRAR OS PUNHOS

DRIBLE ILEGAL: DOIS DRIBLES



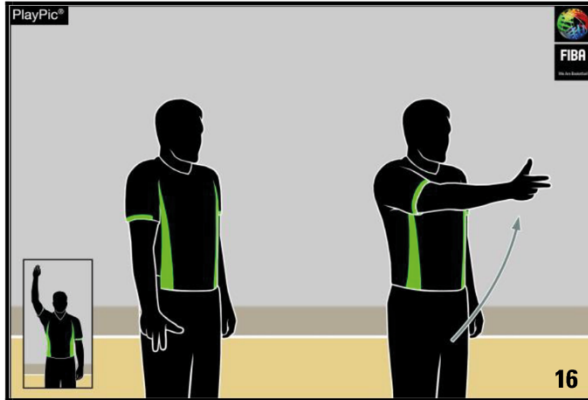
MOVIMENTO DE BATIDA COM A PALMA DA MÃO

DRIBLE ILEGAL: CONDUÇÃO ILEGAL DA BOLA



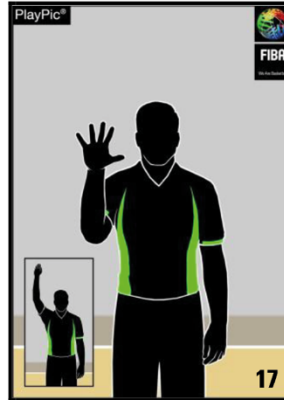
MEIA ROTAÇÃO COM A PALMA DA MÃO

3 SEGUNDOS



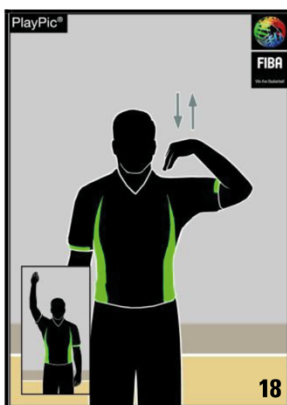
BRAÇO ESTENDIDO MOSTRANDO 3 DEDOS VOLTADOS PARA CIMA

5 SEGUNDOS



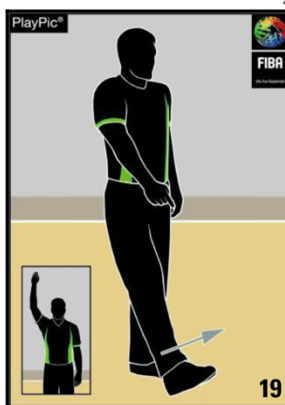
MOSTRAR A MÃO COM 5 DEDOS ABERTOS

12 SEGUNDOS



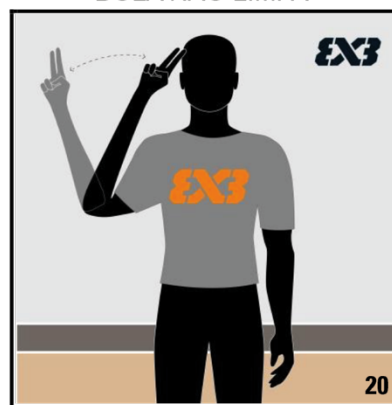
TOCAR OS DEDOS NO OMBRO

CHUTE INTENCIONAL NA BOLA OU BLOQUEIO (LEGAL COM A PERNA)



APONTAR PARA O PÉ

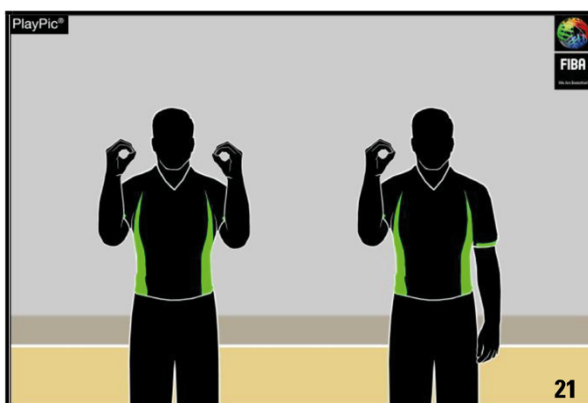
ESPECÍFICO DO 3X3: BOLA NÃO LIMPA



BALANCAR O BRAÇO SINALIZANDO COM DOIS DEDOS

NUMERAÇÃO DOS JOGADORES

Nº 00 E 0



AMBAS AS MÃOS MOSTRANDO O NÚMERO 0

MÃO DIREITA MOSTRANDO O NÚMERO 0

N°1- 5



MÃO DIREITA
MOSTRANDO
OS NÚMEROS
DE 1 ATÉ 5

N°6 - 10



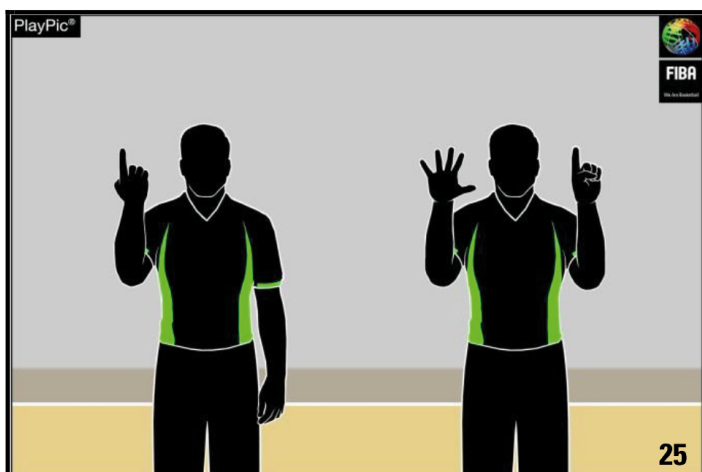
MÃO DIREITA
MOSTRANDO
O NÚMERO 5, E A
MÃO ESQUERDA
MOSTRANDO
OS NÚMEROS
DE 1 ATÉ 5

N°11- 15



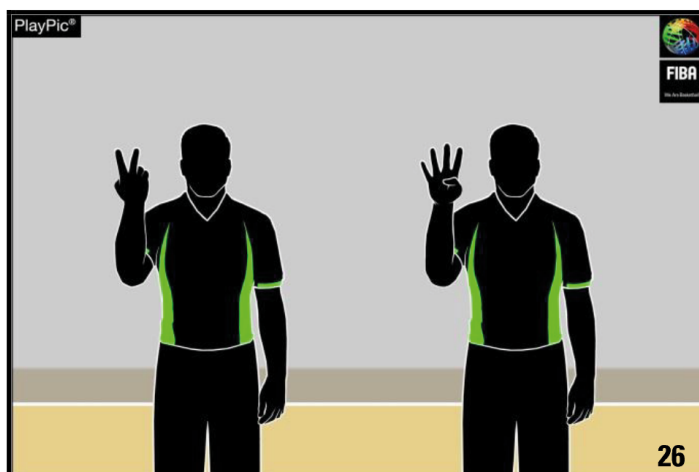
MÃO DIREITA
PUNHO FECHADO
E A MÃO ESQUERDA
MOSTRANDO OS
NÚMEROS DE 1 ATÉ 5

N°16



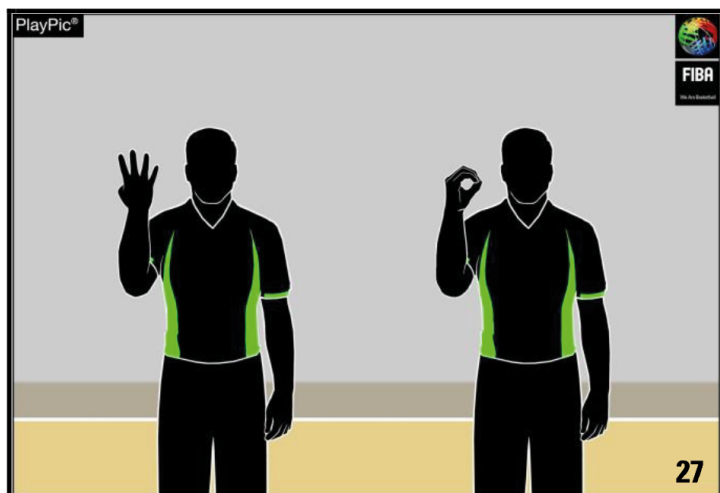
PRIMEIRO MOSTRAR A MÃO COM A POSIÇÃO
INVERSA (DORSO DA MÃO) E O DEDO
INDICADOR SINALIZANDO O NÚMERO 1,
APÓS MOSTRAR A PALMA DA MÃO
MOSTRANDO O NÚMEROS DE 6

N°24



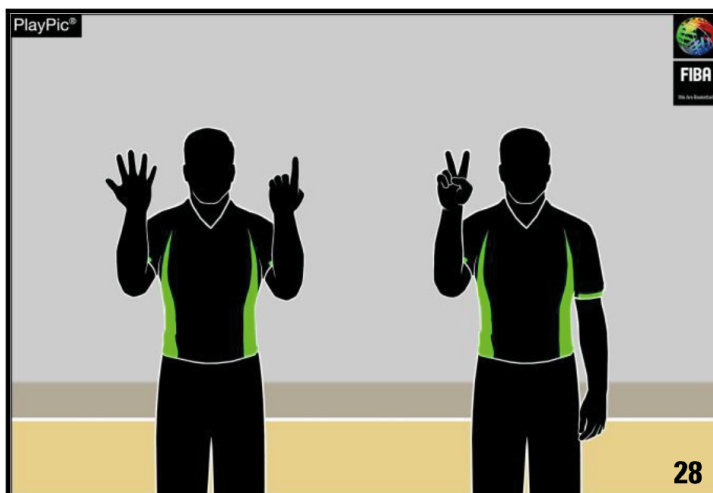
UMA MÃO COM A POSIÇÃO INVERSA
(DORSO DA MÃO) E O NÚMERO 2,
APÓS MOSTRAR A PALMA DA MÃO
MOSTRANDO O NÚMERO 4

Nº 40



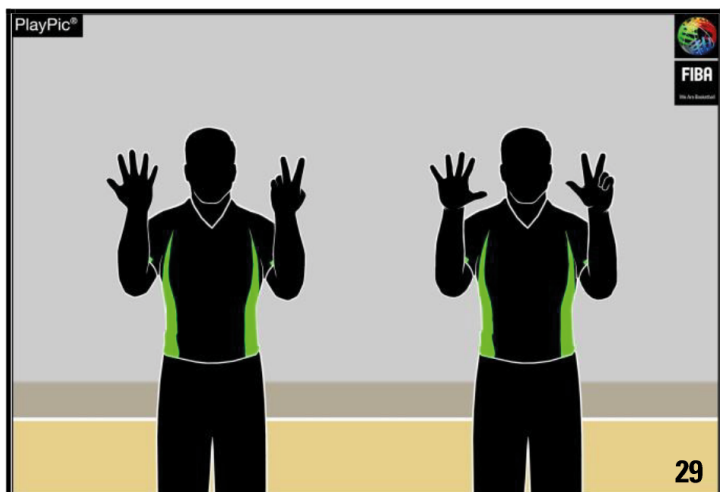
PRIMEIRO COM O DORSO DA MÃO MOSTRAR O NÚMERO 4 DEPOIS COM A PALMA DA MÃO MOSTRAR O NÚMERO 0

Nº 62



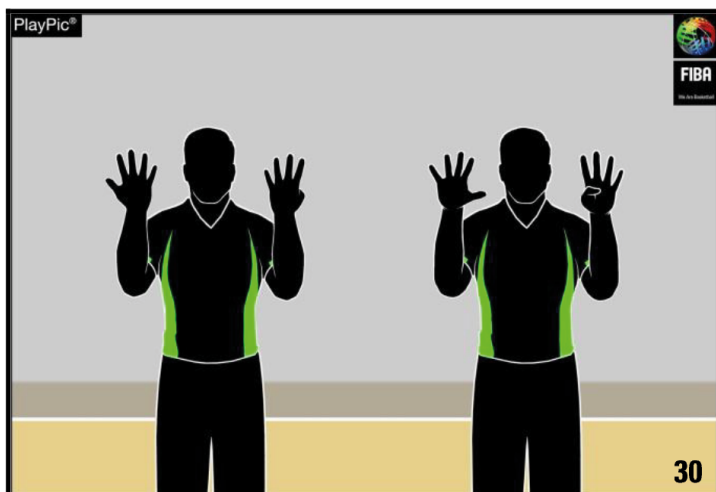
PRIMEIRO COM O DORSO DA MÃO MOSTRAR O NÚMERO 6 DEPOIS COM A PALMA DA MÃO MOSTRAR O NÚMERO 2

Nº 78



PRIMEIRO COM O DORSO DA MÃO MOSTRAR O NÚMERO 7 DEPOIS COM A PALMA DA MÃO MOSTRAR O NÚMERO 8

Nº 99



PRIMEIRO COM O DORSO DA MÃO MOSTRAR O NÚMERO 9 DEPOIS COM A PALMA DA MÃO MOSTRAR O NÚMERO 9

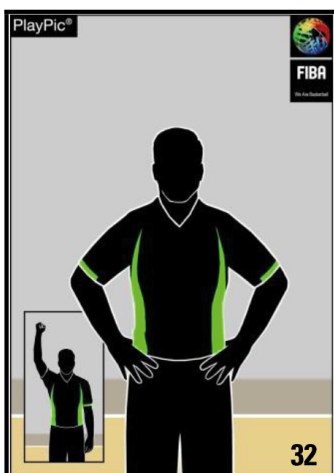
TIPOS DE FALTAS

SEGURAR



O ÁRBITRO SEGURA O PUNHO

BLOQUEIO ILEGAL DO DEFENSOR



O ÁRBITRO COLOCA AS DUAS MÃOS NA CINTURA

EMPURRAR OU FAZER CARGA SEM A BOLA



O ÁRBITRO FAZ O SINAL DE EMPURRAR COM AMBOS OS BRAÇOS E PALMA DAS MÃOS ESTTICADOS

MARCAÇÃO ILEGAL COM AS MÃOS



O ÁRBITRO SEGURA A PALMA DE UMA MÃO COM A OUTRA

USO ILEGAL DAS MÃOS



O ÁRBITRO BATE UM PULSO NO OUTRO

CARGA COM A BOLA



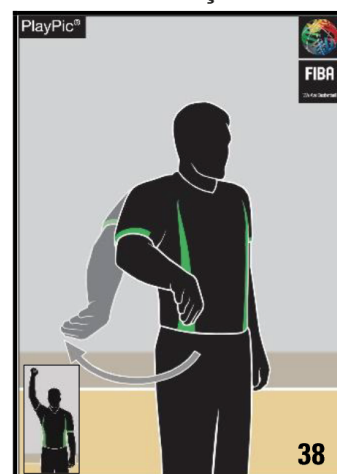
O ÁRBITRO COM UMA MÃO COM O PUNHO FECHADO BATE NA OUTRA MÃO ABERTA

CONTATO ILEGAL NA MÃO



O ÁRBITRO BATE A PALMA DA MÃO CONTRA O ANTEBRAÇO DA OUTRA

PRENDER COM O BRAÇO

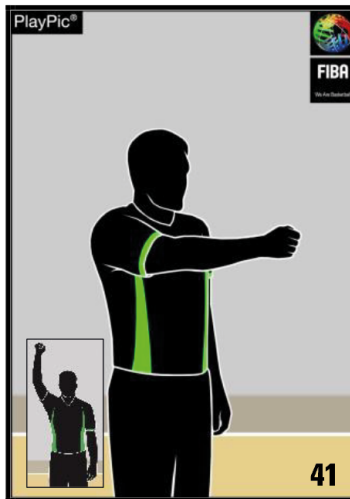


O ÁRBITRO FAZ UM MOVIMENTO COM O ANTEBRAÇO PARA TRÁS

MOVIMENTO
EXCESSIVO
DO COTOVELO

CONTATO ILEGAL
COM A CABEÇA

FALTA DE ATAQUE



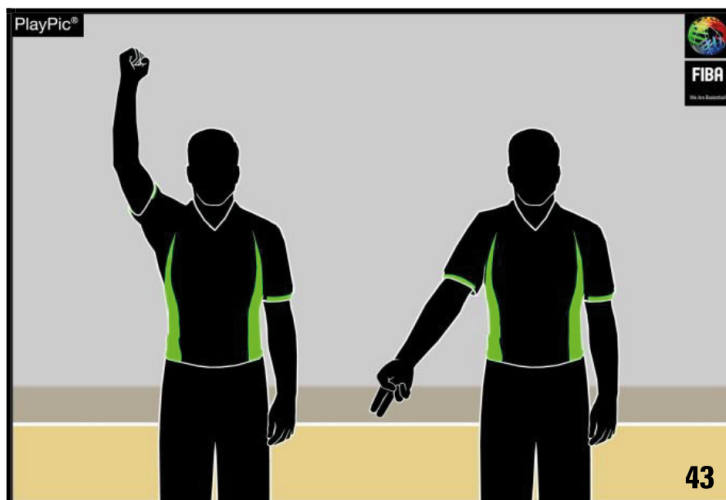
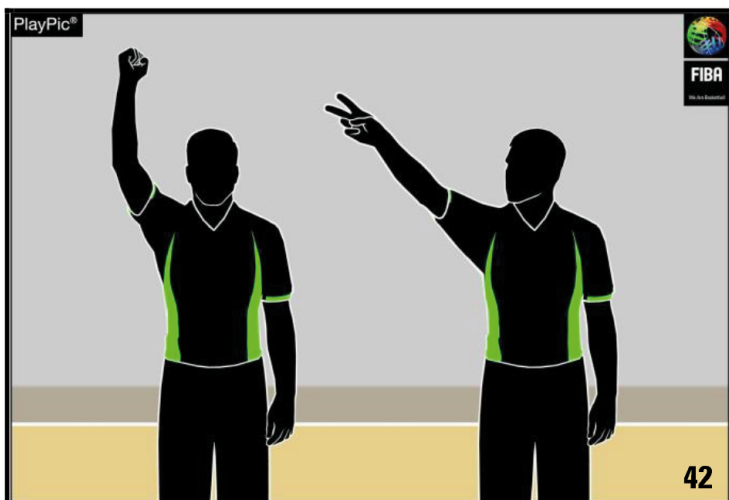
BALANÇAR O
COTOVELO PARA
TRÁS

IMITAR O CONTATO
NA CABEÇA

APONTAR O PUNHO
FECHADO EM DIREÇÃO
A CESTA DA EQUIPE
INFRATORA

FALTA NO ATO DE ARREMESSO

FALTA FORA DO ATO DE ARREMESSO



UM BRAÇO COM PUNHO FECHADO,
SEGUIDO DA INDICAÇÃO DO NÚMERO
DE LANCES LIVRES

UM BRAÇO COM PUNHO FECHADO,
SEGUIDO DE APONTAR PARA O CHÃO

FALTAS ESPECIAIS

FALTA DUPLA



CRUZAR OS BRAÇOS NO ALTO

FALTA TÉCNICA



FORMAR UM "T" COM AS MÃOS

FALTA ANTIDESPORATIVA



SEGURAR O PULSO COM OS BRAÇOS PRA CIMA

FALTA DESQUALIFICANTE



PUNHOS FECHADOS COM AMBAS AS MÃOS PRA CIMA

SIMULAR FALTA

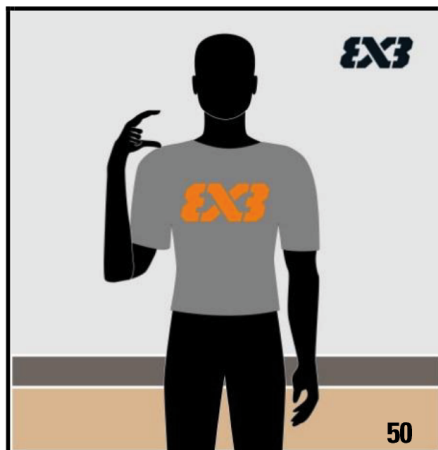


TWICE

REVISÃO PELO IRS



ESPECÍFICO DO 3X3: DESAFIO



FORMAR UM "C" COM O POLEGAR E O DEDO INDICADOR

ADMINISTRAÇÃO DA PENALIDADE DE FALTA – COMUNICAÇÃO COM À MESA

APÓS A FALTA SEM
LANCE(S) LIVRE(S)



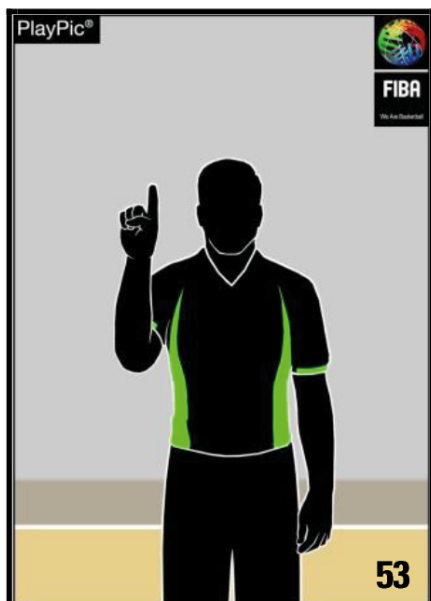
APONTAR NA DIREÇÃO
DO JOGO, BRAÇO
PARALELO À LINHA
LATERAL

APÓS FALTA DA
EQUIPE COM
CONTROLE DE BOLA



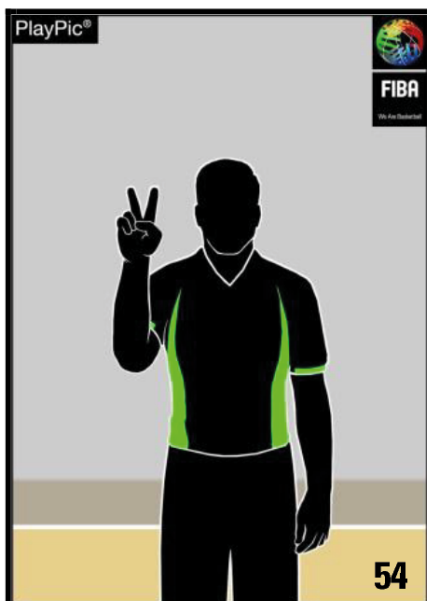
PUNHO FECHADO
NA DIREÇÃO DO
JOGO, BRAÇO LATERAL
A LINHA LATERAL

1 LANCE LIVRE



LEVANTAR 1 DEDO

2 LANCES LIVRES



LEVENTAR 2 DEDOS

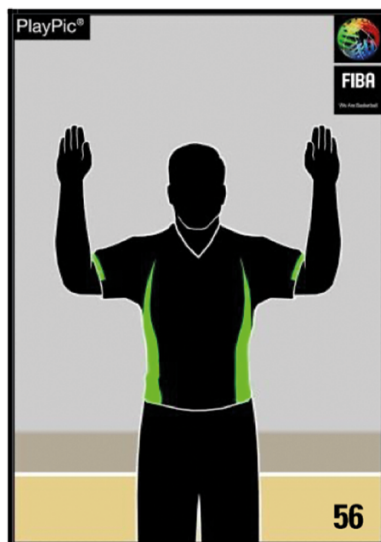
ADMINISTRAÇÃO DOS LANCES LIVRES

1 LANCE LIVRE



LEVANTAR 1 DEDO

2 LANCES LIVRES



LEVENTA OS DEDOS
JUNTOS DAS DUAS
MÃOS

Diagrama 8 – Sinalização da Arbitragem

B – SÚMULA

FEDERATION INTERNATIONALE DE BASKETBALL
INTERNATIONAL BASKETBALL FEDERATION
FIBA 3X3 SCORESHEET



Team A _____

Team B _____

Competition _____	Date _____	Referees #1 _____
Category _____	Time _____	#2 _____
Game No. _____	Court _____	Supervisor _____

Team A _____

Time out

Team fouls

1	2	3	4	5	6
	7	8	9		
		10+			

Players	No.	Unsportsmanlike	
		1	2

Running score

	A	B		A	B
	1	1		13	13
	2	2		14	14
	3	3		15	15
	4	4		16	16
	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			

Team B _____

Time out

Team fouls

1	2	3	4	5	6
	7	8	9		
		10+			

Players	No.	Unsportsmanlike	
		1	2

Score (after regular time) A _____ B _____

Score (after overtime) A _____ B _____

Referee's Signature _____

Sports Supervisor's Signature _____

Scorer _____

Timer _____

Shot Clock Operator _____

Game protest requested: Yes

Team's Name: _____

(Player's signature)

Diagrama 9 – Súmula 3x3

B.1 A súmula apresentada no Diagrama 9 é a súmula oficial da FIBA 3x3.

B.2 Ela consiste em apenas 1 via original, destinada à entidade organizadora da competição 3x3.

Nota:

1. O apontador deverá utilizar caneta permanente nas cores AZUL ou PRETA para todos os registros.
2. A súmula pode ser preparada e preenchida eletronicamente.

B.3 Antes do jogo, o apontador deverá preparar a súmula da seguinte forma:

B.3.1 Deverá inserir os nomes das 2 equipes no espaço no topo da súmula. A equipe “A” será sempre a primeira equipe listada na programação. A outra equipe será a equipe “B”.

B.3.2 Em seguida, deverá registrar:

- O nome da competição
- A categoria do jogo
- O número da partida
- A data, horário e quadra onde o jogo será disputado
- Os nomes dos árbitros e do supervisor esportivo

**FEDERATION INTERNATIONALE DE BASKETBALL
INTERNATIONAL BASKETBALL FEDERATION
FIBA 3X3 SCORESHEET**

Team A	Austria	Team B	Serbia
Competition	<u>FIBA 3x3 Europe Cup 2024</u>	Date	<u>25/08/2024</u>
Category	<u>Men</u>	Time	<u>19:30</u>
Game No.	<u>Final</u>	Court	<u>Main Court</u>
		Referees	<u>#1 Alex TALISAINEN</u>
			<u>#2 Brijuni CSABALKA</u>
		Supervisor	<u>Adin Kavacic</u>

Diagrama 10 – Cabeçalho da Súmula

B.3.3 A equipe “A” deverá ocupar a parte superior da súmula, e a equipe “B” a parte inferior.

B.3.3.1 Na primeira coluna, o apontador deverá registrar o nome e as iniciais de cada jogador na ordem dos números das camisas, utilizando a lista de membros da equipe fornecida pelo organizador ou representante da equipe.

B.3.3.2 Caso uma equipe apresente menos de 4 jogadores, o apontador deverá traçar uma linha no espaço destinado ao nome e número do(s) jogador(es), logo abaixo do último jogador registrado.

B.4 Tempos técnicos

B.4.1 Os tempos técnicos concedidos deverão ser registrados na súmula com um “X” nos campos apropriados abaixo do nome da equipe.

B.4.2 Ao final do jogo, os campos não utilizados deverão ser marcados com duas linhas horizontais paralelas.

B.5 Faltas

B.5.1 As faltas de jogadores podem ser de contato, técnicas, antidesportivas e desqualificantes.

B.5.2 As faltas cometidas por substitutos podem ser técnicas e desqualificantes.

B.5.3 Somente faltas antidesportivas ou desqualificantes deverão ser registradas ao lado do nome do jogador da seguinte forma:

B.5.3.1 Uma falta antidesportiva cometida por um jogador deverá ser registrada com a letra “U”.

B.5.3.2 Uma falta desqualificante cometida por jogador ou substituto deverá ser registrada com a letra “D”.

B.5.4 Ao final da partida, o apontador deverá traçar uma linha grossa entre os espaços que foram utilizados e os que não foram utilizados.

Ao término do jogo, o apontador deverá inutilizar os espaços restantes com uma linha horizontal grossa.

B.6 Faltas de equipe

B.6.1 Sempre que uma equipe cometer uma falta de contato, técnica, antidesportiva ou desqualificante, o apontador deverá registrar a falta da equipe marcando um “X” grande nos espaços designados, em sequência. No caso de falta antidesportiva ou desqualificante, o apontador deverá pular o número seguinte e marcar o número subsequente com um “X” grande dentro de um círculo.

B.6.2 Ao final da partida, o apontador deverá inutilizar os espaços restantes com duas linhas horizontais paralelas.

B.7 Pontuação Corrida

B.7.1 O apontador deverá manter um resumo cronológico da pontuação de cada equipe.

B.7.2 Existem 2 colunas principais na súmula para a pontuação corrida.

B.7.3 Cada coluna principal é dividida em 4 colunas. As duas à esquerda são para a equipe “A” e as duas à direita para a equipe “B”. As colunas do meio são para a pontuação corrida (até 23 pontos) de cada equipe.

O apontador deverá:

- Primeiramente, registrar os pontos na coluna de pontuação corrida, utilizando:
 - Uma linha diagonal (~~—~~ / para destros ou \ para canhotos) para qualquer cesta de 1 ponto válida;
 - Um círculo preenchido (●) para qualquer lance livre válido;
 - Um círculo vazio (○) para qualquer cesta de 2 pontos válida.

Estes símbolos deverão ser desenhados sobre o novo total de pontos acumulado pela equipe que acabou de pontuar.

- Em seguida, no espaço em branco ao lado do novo total de pontos (ao lado do novo /, \ ou ●), registrar o número do jogador que marcou a cesta ou o lance livre.

	A	B	
	1	1	
9	○2	○2	23
0	3	3	15
9	4	4	17
11	5	5	15
0	6	6	15
11	●	7	15
11	●	8	
11	●	○9	23
	10	10	23
0	○11	11	15
11	12	12	

Diagrama 11 – Pontuação

B.8 Pontuação Corrida / Faltas: Instruções Adicionais

B.8.1 Uma cesta marcada acidentalmente por um jogador será válida e deverá ser atribuída ao último jogador ofensivo que tinha a bola.

B.8.2 Pontos marcados quando a bola não entra na cesta (Art. 31) deverão ser registrados como marcados pelo jogador que tentou o arremesso.

B.8.3 Ao final da partida, o apontador deverá traçar uma linha horizontal grossa abaixo desses pontos e sob o número de cada jogador que marcou esses últimos pontos.

B.8.4 Sempre que possível, o apontador deve conferir sua pontuação corrida com o placar visível. Se houver divergência e a pontuação do apontador estiver correta, ele deverá tomar medidas imediatas para corrigir o placar. Em caso de dúvida ou se uma das equipes contestar a correção, o apontador deverá informar o supervisor de arbitragem (se presente) ou os árbitros assim que a bola estiver morta e o cronômetro parado.

B.8.5 Os árbitros podem corrigir qualquer erro de pontuação, número de faltas ou de time-outs de acordo com a regra. O supervisor de arbitragem (se presente) ou um árbitro deverá assinar as correções. Correções extensas deverão ser documentadas no verso da súmula.

B.9 Pontuação Corrida: Resumo

B.9.1 Ao final do tempo regulamentar ou da prorrogação, o apontador deverá registrar a pontuação do tempo regulamentar e da prorrogação (se houver) na seção apropriada, na parte inferior da súmula.

B.9.2 Ao final da partida, o apontador deverá traçar duas linhas horizontais grossas abaixo do número final de pontos de cada equipe e sob os números dos jogadores que marcaram esses últimos pontos. Traçar uma linha diagonal até o final da coluna para inutilizar os números restantes da pontuação corrida de cada equipe.

B.9.3 Todos os membros da mesa deverão registrar seus nomes completos em letras maiúsculas na súmula.

B.9.4 O supervisor de arbitragem, se presente, deverá ser o último a aprovar e assinar a súmula; caso contrário, esta responsabilidade será dos árbitros. Este ato encerra a administração e vínculo dos árbitros com a partida.

Nota: Caso um jogador assine a súmula sob protesto (marcando a caixa “Protesto de jogo solicitado”), os membros da mesa e os árbitros permanecerão à disposição do supervisor de arbitragem até que ele autorize a saída.

Score (after regular time)	A	17	B	17
Score (after overtime)	A	18	B	19

Diagrama 12 – Pontuação Final da Súmula

C – PROCEDIMENTO DE PROTESTO

C.1 Uma equipe pode registrar um protesto se seus interesses forem afetados negativamente por:

- a) Um erro na pontuação, no cronômetro ou na operação do cronômetro de arremesso (shot clock) que não tenha sido corrigido pelos árbitros;
- b) Uma decisão de declarar a equipe vencedora por W.O., cancelar, adiar, não retomar ou não realizar a partida;
- c) Uma violação das regras de elegibilidade aplicáveis.

C.2 Em caso de protesto de uma equipe, somente o vídeo oficial e os materiais fornecidos podem ser utilizados para a tomada de decisão.

C.3 Para que o protesto seja admissível, ele deve seguir o seguinte procedimento:

- a) Um jogador da equipe deve assinar a súmula imediatamente ao final da partida e fornecer uma explicação escrita dos motivos do protesto no verso da súmula, antes que os árbitros e o supervisor de arbitragem (se presente) tenham assinado a súmula;
- b) Será cobrada uma taxa de protesto de US\$ 200, que deverá ser paga caso o protesto seja indeferido.

C.4 O supervisor de arbitragem (ou a pessoa indicada para conduzir o protesto durante a Reunião Técnica com as equipes na véspera do evento) deverá decidir sobre o protesto o mais rápido possível, mas sempre antes do início da próxima fase de grupos ou da próxima fase eliminatória. Sua decisão é considerada uma decisão sobre regras de jogo em campo e não está sujeita a revisão ou recurso adicional. Excepcionalmente, decisões relativas à elegibilidade dos jogadores podem ser recorridas conforme previsto nos regulamentos aplicáveis.

D – CLASSIFICAÇÃO DAS EQUIPES

D.1 Posição das equipes

Para a classificação tanto dentro das chaves (pools) quanto na classificação geral da competição (exceto classificação por etapas/tours), aplicam-se as seguintes regras:

Se equipes que alcançaram a mesma fase da competição estiverem empatadas, os critérios de desempate devem ser aplicados na seguinte ordem. Cada critério deve ser calculado apenas uma vez. Caso ainda haja empate após um critério, aplica-se o próximo critério apenas entre as equipes ainda empatadas:

1. Mais vitórias (ou proporção de vitórias no caso de número desigual de partidas em comparações entre pools).
2. Comparação direta (head-to-head), considerando apenas vitória/derrota e aplicável apenas dentro da mesma classe.
3. Maior média de pontos marcados (sem considerar os pontos de vitória por W.O.), considerando, no máximo, 21 pontos por partida, mesmo que a pontuação real seja maior que 21.

Se as equipes ainda estiverem empatadas após esses três critérios, a equipe com maior classificação inicial vence o desempate.

Nos casos de tours (definidos como séries de torneios conectados), a classificação deve ser calculada considerando o denominador do tour, jogadores, se eles podem formar novas equipes em cada torneio, ou equipes, se os jogadores estiverem vinculados à mesma equipe durante todo o tour. A ordem de critérios para a classificação em tours é:

1. Classificação no evento final (ou antes dele), considerando quem realmente se qualificou para a final do tour.
2. Pontos de tour acumulados em cada etapa do tour para a classificação final.
3. Mais vitórias no tour (ou proporção de vitórias, caso haja número desigual de jogos).
4. Maior média de pontos marcados durante o tour (sem considerar W.O.), considerando, no máximo, 21 pontos por partida, mesmo que a pontuação real seja maior.
5. A ordem para desempate será a classificação do tour realizada simultaneamente com a ordem de cada evento específico.

Independentemente do tamanho do torneio, os pontos do tour são atribuídos em cada torneio do tour para fins de classificação no tour.

Tournament standing	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17-32	33+	DQF
Tour points	100	80	70	60	50	45	40	35	20	18	16	14	12	11	10	9	3	1	0

A ordem inicial das equipes é feita considerando todas as equipes que participam do tour, independentemente de jogarem ou não no próximo evento.

D.2 Regras de Classificação

As equipes são classificadas de acordo com os pontos de ranking (soma dos pontos de ranking dos 3 melhores jogadores da equipe antes da competição), exceto se houver disposição diferente no regulamento da competição. Caso duas ou mais equipes possuam mesma pontuação de ranking, a ordem será definido aleatoriamente antes da competição.

Em competições de seleções nacionais, a ordem será feito com base no Ranking da Federação de 3x3.

E – ADAPTAÇÃO PARA CATEGORIAS U12

As seguintes adaptações das regras são recomendadas para categorias U12:

1. Sempre que possível, a altura da cesta pode ser reduzida para 2,60 m.
2. A primeira equipe a marcar na prorrogação vence o jogo.
3. Não há uso de shot clock. Se uma equipe não estiver tentando atacar a cesta de forma adequada, os árbitros deverão alertá-la contando os últimos 5 segundos.
4. Situações de penalidade não se aplicam. Todas as faltas são seguidas de check-ball, exceto aquelas cometidas em ato de arremesso, faltas técnicas ou faltas antidesportivas.
5. Não são concedidos tempos mortos.

A flexibilidade prevista no Art. 8.7 deve ser aplicada discricionariamente, conforme considerado conveniente.



BRASIL

play.fiba3x3

molten[®]