

# TRADUÇÃO DAS REGRAS OFICIAIS DO JOGO DE BASQUETEBOL 3X3 EM CADEIRA DE RODAS

## ÍNDICE

<b>Art.1</b> Quadra e Bola.....	2
<b>Art.2</b> Equipes .....	2
<b>Art.3</b> Oficiais de Jogo .....	3
<b>Art.4</b> Início do Jogo .....	3
<b>Art.5</b> Pontuação .....	3
<b>Art.6</b> Tempo de Jogo / Vencedor de um Jogo .....	3
<b>Art.7</b> Faltas / Lances Livres .....	4
<b>Art.8</b> Como a Bola é Jogada .....	5
<b>Art.9</b> Tempo de Posse .....	6
<b>Art.10</b> Substituição .....	7
<b>Art.11</b> Tempo Técnico.....	7
<b>Art.12</b> Uso de Material de Vídeo .....	7
<b>Art.13</b> Sistema de Pontos de Classificação do Jogador .....	8
<b>Art.14</b> Procedimento de Protesto .....	8
<b>Art.15</b> Classificação das Equipes.....	9
<b>Art.16</b> (art. 15 FIBA 3x3 regras) .....	10
<b>Art.17</b> Desqualificação (Art 16 FIBA 3x3 rules) .....	10
<b>Art.18</b> Adopção para Categorias U12 (Art. 17 FIBA 3x3 rules) .....	10
<b>Referências</b> .....	10

# **TRADUÇÃO DAS REGRAS OFICIAIS DO JOGO DE BASQUETEBOL 3X3 EM CADEIRA DE RODAS**

**Ao longo das Regras Oficiais de Basquetebol 3x3 em Cadeira de Rodas, todas as referências feitas a um jogador, técnico, oficial, etc. no gênero masculino também se aplicam ao sexo feminino. Deve ser entendido que isso é feito apenas por razões práticas.**

As Regras Oficiais do Basquete em Cadeira de Rodas da IWBF são válidas para todas as situações de jogo não mencionadas especificamente nas Regras 3x3 do Jogo.

## **ART. 1 QUADRA E BOLA**

O jogo será disputado em uma quadra de basquete 3x3 com 1 cesta. Uma superfície normal de jogo de quadra 3x3 tem 15m (largura) x 11m (comprimento). A Quadra deve ter uma quadra de basquete regular, com área de tamanho, incluindo uma linha de lance livre (5,80m) e uma linha de dois pontos (6,75m). Metade de uma quadra de basquete tradicional pode ser usada.

A bola oficial 3x3 deve ser usada em todas as categorias.

Nota: no nível de base, 3x3 pode ser jogado em qualquer lugar; as marcas da Quadra - se forem utilizadas - devem ser adaptadas ao espaço disponível.

As Competições Oficiais IWBF 3x3 devem estar em total conformidade com as especificações acima, incluindo cestas com o relógio de disparo de 12 segundos integrado no estofamento de contra-recuo.

## **ART. 2 EQUIPES**

Cada equipe não deve ter mais de cinco (5) jogadores (três [3] jogadores em quadra e dois [2] substitutos) e um [1] membro do banco.

Nota: O pessoal do banco não pode atuar como treinador.

# **TRADUÇÃO DAS REGRAS OFICIAIS DO JOGO DE BASQUETEBOL 3X3 EM CADEIRA DE RODAS**

## **ART.3 OFICIAIS DE JOGO**

Os oficiais de jogo consistem em 1 ou 2 árbitros e 3 oficiais de mesa.

Nota: O Artigo 3 não se aplica a eventos de base.

## **ART. 4 INÍCIO DO JOGO**

4.1 Ambas as equipes devem aquecer simultaneamente antes do jogo.

4.2 Um “cara ou coroa” deve determinar qual time recebe a primeira posse. A equipe que ganhar o “cara ou coroa” pode optar por se beneficiar da posse de bola no início do jogo ou no início de uma possível prorrogação.

4.3 O jogo deve começar com 3 (três) jogadores na quadra.

## **ART. 5 PONTUAÇÃO**

5.1 Cada tiro de dentro do arco (área de campo de 1 ponto) receberá 1 ponto.

5.2 Cada tiro de trás do arco (área de campo de 2 pontos) receberá 2 pontos.

5.3 Cada lance livre bem sucedido receberá 1 ponto.

## **ART.6 TEMPO DE JOGO / VENCEDOR DE UM JOGO**

6.1 O tempo de jogo regular será o seguinte: um período de 10 minutos de tempo de jogo. O cronômetro deve ser parado durante situações de bola morta e lances livres. O cronômetro deve ser reiniciado após a troca da bola (assim que estiver nas mãos da equipe ofensiva).

6.2 No entanto, a primeira equipa que marcar 21 pontos ou mais ganha o jogo se isso acontecer antes do final do tempo de jogo regular. Esta regra de "morte súbita" aplica-se apenas ao tempo de jogo regular (não em uma prorrogação).

# **TRADUÇÃO DAS REGRAS OFICIAIS DO JOGO DE BASQUETEBOL 3X3 EM CADEIRA DE RODAS**

6.3 Se a pontuação estiver empatada no final do tempo de jogo, uma prorrogação será jogada. Deve haver um intervalo de 1 minuto antes do início da prorrogação. A primeira equipe a marcar 2 pontos na prorrogação ganha o jogo.

6.4 Uma equipe perderá o jogo perdendo se no horário de início programado a equipe não estiver presente na quadra de jogo com 3 jogadores prontos para jogar e de acordo com o art. 13 sistema de classificação de jogadores.

Em caso de desistência, a pontuação do jogo é marcada com w-0 ou 0-w ("w" significa vitória).

6.5 Uma equipe perderá por número insuficiente se deixar a quadra antes do final do jogo ou se todos os jogadores da equipe forem lesionados e / ou desqualificados ou se a combinação dos demais jogadores disponíveis exceder o limite de 8,5 pontos. No caso de uma situação número insuficiente, a equipe vencedora pode optar por manter sua pontuação ou perder o jogo, enquanto a pontuação da equipe padrão é definida como 0 em qualquer caso.

6.6 Uma equipe perdida por número insuficiente ou por abandono de partida será desclassificada da competição

Observação: se um relógio de jogo não estiver disponível, a duração do tempo de execução e / ou os pontos obrigatórios para "morte súbita" ficam a critério do organizador. A IWBF recomenda definir o limite de pontuação de acordo com a duração do jogo [10 minutos / 10 pontos; 15 minutos / 15 pontos; 21 minutos / 21 pontos].

## **ART.7 FALTAS / LANCES LIVRES**

7.1 Uma equipe está em uma situação de penalidade depois de ter cometido 6 faltas. Os jogadores não são excluídos com base no número de faltas pessoais sujeitas ao art.17.

7.2 Se um arremesso de quadra não for bem sucedido, faltas durante o ato de arremessar dentro do arco serão concedidas 1 lance livre, enquanto faltas durante o ato de arremessar atrás do arco serão concedidas 2 lances livres.

# **TRADUÇÃO DAS REGRAS OFICIAIS DO JOGO DE BASQUETEBOL 3X3 EM CADEIRA DE RODAS**

7.3 Se um arremesso de quadra for bem sucedido, a cesta deve contar e o atirador deve receber 1 lance livre adicional.

7.4 Faltas antidesportivas e desqualificantes são contadas como 2 faltas por faltas de equipe. A primeira falta antidesportiva de um jogador será penalizada com 2 livres, mas sem posse de bola. Todas as faltas desqualificantes (incluindo a segunda antidesportiva de um jogador) serão sempre penalizadas com 2 lances livres e posse de bola.

7.5 Faltas de equipe 7, 8 e 9 sempre serão concedidas com 2 lances livres. A 10ª e qualquer falta de equipe subsequente será premiada com 2 lances livres e posse de bola. Esta cláusula é aplicada também a faltas durante o ato de atirar e anula 7.2, 7.3. e 7.4.

7.6 Todas as faltas técnicas serão sempre penalizadas com 1 lance livre. Após 1 lance livre, o jogo será reiniciado da seguinte forma:

- Se a falta técnica foi cometida por um jogador defensivo, o relógio de tiro para os adversários será repostado para 12 segundos;
- Se a falta técnica foi cometida pela equipe ofensiva, o relógio de tiro daquele time deve continuar a partir do momento em que foi interrompido.

Nota: Uma falta ofensiva não deve ser penalizada com lances livres.

## **ART. 8 COMO A BOLA É JOGADA**

8.1 Após cada arremesso bem sucedida ou último lance livre (exceto aqueles seguidos por posse de bola):

Um jogador de uma equipe que não pontuou retomou o jogo driblando ou passando a bola de dentro da quadra diretamente abaixo da cesta (não por trás da linha final) até um lugar na quadra atrás do arco.

8.2 Após cada arremesso mal sucedido ou último lance livre (exceto aqueles seguidos por posse de bola):

# **TRADUÇÃO DAS REGRAS OFICIAIS DO JOGO DE BASQUETEBOL 3X3 EM CADEIRA DE RODAS**

- Se a equipe de ataque rebate a bola, ela pode continuar tentando marcar sem retornar a bola atrás do arco.

- Se a equipe defensiva recuperar a bola, ela deve retornar a bola atrás do arco (passando ou driblando).

8.3 Se a equipe defensiva roubar ou bloquear a bola, ela deve retornar a bola atrás do arco (passando ou driblando).

8.4 A posse da bola dada a qualquer equipe após qualquer situação de bola morta deve começar com uma Check Ball, ou seja, uma troca da bola (entre o defensivo e o atacante) atrás do arco no topo da quadra.

8.5 Um jogador é considerado “atrás do arco” quando todas as rodas de sua cadeira de rodas e qualquer rodado (s) ant-tip (s), que continuamente entram em contato com o chão, estão fora do arco.

Nota: A linha que forma o arco é considerada dentro do arco.

8.6 No caso de uma situação de bola presa, a bola será concedida à equipe defensiva.

## **ART. 9 TEMPO DE POSSE DA BOLA**

9.1 Parar ou deixar de jogar ativamente (ou seja, não tentar pontuar) deve ser uma violação.

9.2 Se a quadra estiver equipada com um relógio de tiro, a equipe deve tentar um tiro dentro de 12 segundos. O cronômetro deve começar assim que a bola estiver nas mãos dos jogadores ofensivos (após a troca com o defensor ou após uma cesta de campo bem-sucedido embaixo da cesta).

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

# **TRADUÇÃO DAS REGRAS OFICIAIS DO JOGO DE BASQUETEBOL 3X3 EM CADEIRA DE RODAS**

## **ART. 10 SUBSTITUIÇÃO**

Qualquer equipe é permitida para uma substituição quando a bola se torna morta e antes da Check Ball ou lance livre. O substituto pode entrar no jogo depois que seu companheiro de equipe deixar a quadra, fazendo contato com qualquer parte de sua cadeira de rodas fora da quadra. As substituições podem ocorrer atrás da linha final em frente ao cesto e as substituições não requerem ação dos árbitros ou oficiais de mesa.

## **ART. 11 TEMPOS TÉCNICO**

11.1 Cada time direito a um pedido de Tempo Técnico. Qualquer jogador ou substituto pode pedir tempo em uma situação de bola morta.

11.2 No caso de produção de TV, o organizador pode decidir aplicar 2 tempos adicionais de TV que serão chamados na primeira bola morta após o relógio do jogo, mostrando 6:59 e 3:59, respectivamente, em todos os jogos.

11.3 Todos os tempos de espera têm um comprimento de 30 segundos.

Nota: Os tempos e substituições só podem ser marcados em situações de bola parada e não podem ser marcados quando a bola estiver viva (Art. 8.1).

## **ART. 12 USO DE MATERIAL DE VÍDEO**

12.1 Na medida em que esteja disponível, o Instant Replay System (“IRS”) pode ser usado pelo árbitro durante um jogo para rever:

1. O Placar ou qualquer mau funcionamento do relógio do jogo ou tiro relógio a qualquer momento durante o jogo.
2. Se um último arremesso para uma cesta de campo no final do tempo de jogo regular foi lançado a tempo e / ou se aquele arremesso para uma cesta de campo conta com 1 ou 2 pontos.

# **TRADUÇÃO DAS REGRAS OFICIAIS DO JOGO DE BASQUETEBOL 3X3 EM CADEIRA DE RODAS**

3. Qualquer situação de jogo nos últimos 30 segundos do tempo de jogo regular ou a prorrogação.

4. Um pedido de desafio por uma equipe.

12.2 No caso de um protesto de equipe (Art. 14), os materiais oficiais de vídeo podem ser usados somente para decidir se um último tiro para um gol de campo no final do jogo foi liberado durante o tempo de jogo e / ou se esse arremesso conta com 1 ou 2 pontos.

Nota: Um pedido de desafio só será possível em competições oficiais da IWBF 3x3, bem como se previsto pelo regulamento da competição respectiva e sujeito à disponibilidade do IRS.

## **ART. 13 SISTEMA DE CLASSIFICAÇÃO DE JOGADORES**

Em nenhum momento de um jogo uma equipe terá jogadores participando cujo valor total de pontos exceda o limite de 8,5 pontos.

Nota: Se jogador (es) feminino (s) fizerem parte da equipe, não haverá redução em seus pontos de classificação quando estiver na quadra.

## **ART.14 PROCEDIMENTO DE PROTESTO**

No caso de uma equipe acreditar que seus interesses foram adversamente afetados por uma decisão de um oficial ou por qualquer evento que tenha ocorrido durante um jogo, ele deve proceder da seguinte maneira:

1. Um jogador dessa equipe deve assinar a súmula imediatamente no final do jogo e antes do árbitro a assinar.

2. Dentro de 30 minutos, a equipe deve apresentar uma explicação por escrito do caso, bem como um depósito de segurança de 200 USD para o Supervisor de Esportes. Se o protesto for aceito, o depósito de segurança será reembolsado.



# **TRADUÇÃO DAS REGRAS OFICIAIS DO JOGO DE BASQUETEBOL 3X3 EM CADEIRA DE RODAS**

## **ART. 15 CLASSIFICAÇÃO DAS EQUIPES**

Para ambos em grupos e na classificação geral da competição (que não seja a classificação em circuitos), as seguintes regras de classificação devem ser aplicadas.

Se as equipes que atingiram o mesmo estágio da competição estiverem empatadas, as etapas para desempatar serão aplicadas na seguinte ordem:

1. Maior número de vitórias (ou rácio de ganhos em caso de número desigual de jogos na comparação inter-grupos).
2. Comparação frente-a-frente, ou seja, maior número de vitórias (considerando apenas ganhos / perdas e aplica-se apenas a um pool).
3. Cesta average (somente entre as equipes empatadas).

Se as equipes ainda estiverem empatadas após essas 3 etapas, a (s) equipe (as equipes que ganharam maior quantidade de jogos por pontuação de 21 pontos).

A classificação dos torneios (considerando que os tours são definidos como séries de torneios conectados) deve ser calculada para o denominador de tours, ou seja, os jogadores (se os jogadores podem criar novas equipes em cada torneio) ou equipes (se os jogadores estiverem ligados a uma equipe por todo o torneio) Tour). A ordem de classificação dos torneios é a seguinte:

- I. Classificações em evento final, ou antes, dele, sendo realmente qualificado para final da turnê.
- II. Maior número de pontos por etapas (tour)
- III. Maior número de vitórias em todas as etapas (desde que todos tenham jogado o mesmo número de jogos)
- IV. A maioria dos pontos pontuou em média durante a etapa (sem levar em conta as pontuações vencedoras).
- V. A sementeira para fins de desempate será uma sementeira de tour feita simultaneamente com cada sementeira específica do evento.

# **TRADUÇÃO DAS REGRAS OFICIAIS DO JOGO DE BASQUETEBOL 3X3 EM CADEIRA DE RODAS**

## **ART. 16 (Art. 15 FIBA 3x3 regras)**

Atualmente não é adaptável para a IWBF.

## **ART. 17 DESQUALIFICAÇÃO (Art. 16 FIBA 3x3 rules)**

Qualquer jogador que cometa 2 faltas antidesportivas (não aplicável a faltas técnicas) será desclassificado do jogo e poderá ser desclassificado do evento pelo organizador. Independente disso, o organizador deve desqualificar o jogador (s) em questão do evento por atos de violência, agressão verbal ou física, interferência tortuosa nos resultados do jogo, uma violação das regras de antidoping da IWBF ou qualquer outra violação do Código de Ética da IWBF. . O organizador também pode desqualificar toda a equipe do evento, dependendo da contribuição de outros membros (também por meio de não ação) ao comportamento mencionado acima. O direito da IWBF de impor sanções disciplinares sob o marco regulatório do evento, os Termos e Condições do [play.fiba3x3.com](http://play.fiba3x3.com) e o Regulamento Interno da IWBF não serão afetados por nenhuma desqualificação sob este art. 17

## **ART. 18 ADAPTAÇÕES PARA CATEGORIAS U12 (Art. 17 FIBA 3x3 rules)**

Atualmente não é adaptável para a IWBF.

## **REFERENCIA**

**3x3 Official Wheelchair Basketball Rules of the Game.** International Wheelchair Basketball Federation - IWBF. 2019.