



CONFEDERAÇÃO BRASILEIRA DE BASKETBALL

Av. Rio Branco, 245 - 16º andar, Centro - Rio de Janeiro, RJ - Brasil - Cep: 20040-009
Tel: (55 21) 2544-3193 | (55 21) 2544-3316 | Fax: (55 21) 2240-4042
Web: www.cbb.com.br | E-mail: cbb@cbb.com.br

3X3 - Regras do Jogo

Relação da equipe	Quatro jogadores por equipe (4) Três (3) + um (1) substituto Nota: O jogo deve iniciar com 3 (três) jogadores
Duração do jogo	10 minutos (tempo de jogo) O cronometro pára em situação de bola parada e nas cobranças de lance livre
Início de posse	Lançamento de moeda Nota: A equipe que ganhar o lançamento da moeda decide se fica ou não com a posse de bola no início da partida ou na prorrogação, caso seja necessário.
Prorrogação	A equipe que converter dois (2) pontos vence o jogo
Pontuação	Um (1) e Dois (2)
Posse de bola	12 segundos
Pontuação limite	21 pontos
Posse de bola após realização da cesta: posse da defesa	Abaixo do aro Sair driblando ou passando a bola para um companheiro atrás da área de 2 pontos, na parte superior (arco). À defesa não é permitido jogar no semicírculo abaixo da cesta, ou dentro do garrafão
Posse após uma bola parada	Reposição da bola por passe ao adversário e devolução ao atleta que repõe a bola ("Check Ball") atrás da área de dois pontos na parte superior.
Após uma roubada de bola, desarme, rebote defensivo, etc..	Bola deve ser driblada ou passada para trás da linha de dois pontos na parte superior. (Arco)
Após uma falta no ato do arremesso	Um (1) lance livre, se a falta foi cometida dentro da área de um ponto. (Dentro do Arco) Dois (2) lances livres, se a falta foi cometida atrás da área de dois pontos. (Fora do Arco)
Após bola presa	Posse da defesa
Limite de faltas por jogador	Quatro (4)
Limite de faltas por equipe	Sete (7)
Situação de penalidade	Um (1) tiro livre
Substituição	Em situação de bola morta, livre
Arbitragem	Árbitro: Dois (2) Cronometrista: Um (1) Doze segundos: Um (1) Anotador: Um (1)
Pedido de tempo	Um (1) por equipe, 30 segundos

* Um jogador é considerado "atrás do arco" se nenhum de seus pés estiver dentro do arco



CONFEDERAÇÃO BRASILEIRA DE BASKETBALL

Av. Rio Branco, 245 - 16º andar, Centro - Rio de Janeiro, RJ - Brasil - Cep: 20040-009
Tel: (55 21) 2544-3193 | (55 21) 2544-3316 | Fax: (55 21) 2240-4042
Web: www.cbb.com.br | E-mail: cbb@cbb.com.br

Regras do Jogo 3x3 - Geral 2012

As Regras do Jogo de Basquete Oficiais da FIBA são válidas para todas as situações de jogo não especificamente mencionadas nestas Regras do Jogo 3x3.

Art. 1 Quadra

O jogo será jogado em meia quadra de basquete.

A quadra deve ter uma zona demarcada de quadra de basquete do tamanho regular, incluindo uma linha de lance livre (5,80m) e uma linha de dois pontos (6,75m).

Art. 2 Equipes

Cada equipe é composta por quatro (4) jogadores (três [3] jogadores na quadra e um [1] substituto).

Art.3 Oficiais de Jogo

Os oficiais de jogo consistem em dois (2) árbitros e três (3) marcadores: tempo/12 segundos de posse/pontuação.

Art. 4 Início do Jogo

- 4.1. Ambas as equipes devem realizar aquecimento simultaneamente antes do jogo.
- 4.2. A primeira posse de bola deve ser determinada por cara ou coroa. A equipe que ganhar o lançamento da moeda decide se fica ou não com a posse de bola no início da partida ou na prorrogação, caso seja necessário.
- 4.3. O jogo deve iniciar com três (3) jogadores.

Art. 5 Pontuação

- 5.1. Deverá ser atribuído um (1) ponto a cada arremesso dentro da linha de dois pontos.
- 5.2. Serão atribuídos dois (2) pontos a cada arremesso de trás da linha de dois pontos.
- 5.3. Será atribuído um ponto (1) a cada lance livre com sucesso.

Art.6 Tempo de Jogo/Vencedor de um Jogo

- 6.1. O tempo regular de jogo deve ser o seguinte:

Um (1) período de 10 minutos.



CONFEDERAÇÃO BRASILEIRA DE BASKETBALL

Av. Rio Branco, 245 - 16º andar, Centro - Rio de Janeiro, RJ - Brasil - Cep: 20040-009
Tel: (55 21) 2544-3193 | (55 21) 2544-3316 | Fax: (55 21) 2240-4042
Web: www.cbb.com.br | E-mail: cbb@cbb.com.br

O relógio deve ser interrompido durante situações de bola parada e lances livres. O relógio deve ser reiniciado depois que a troca da bola for concluída (assim que chega às mãos do time de ataque).

6.2. No entanto, o primeiro time a marcar 21 pontos ou mais ganha o jogo se tal evento ocorrer antes do final do tempo regular de jogo. Essa regra é válida para o tempo regular, não para a prorrogação.

6.3 Se o placar estiver empatado ao final do tempo de jogo, uma prorrogação será jogada. Haverá um intervalo de um minuto (1) antes da prorrogação. A primeira equipe a marcar dois (2) pontos na prorrogação ganha o jogo.

6.4 Uma equipe perderá o jogo por desistência se no horário programado para o início da partida a equipe não estiver presente na quadra de jogo com três (3) jogadores prontos para jogar.

Art. 7 Faltas/Lances Livres

7.1. A equipe está em situação de falta coletiva quando tiver cometido sete (7) faltas no período.

7.2 Um jogador que tenha cometido quatro (4) faltas deve deixar o jogo.

7.3. Será atribuído um (1) lance livre às faltas cometidas durante o ato de arremessar dentro da linha de dois pontos.

7.4. Serão atribuídos dois (2) lances livres às faltas cometidas durante o ato de arremessar de trás da linha de dois pontos.

7.5 Será atribuído um (1) lance livre adicional às faltas cometidas durante o ato de arremessar seguidas de um arremesso bem sucedido.

7.6 Às faltas cometidas em situações que não caracterizem o ato de arremessar, mas em situação de penalidade, será atribuído 1 (um) lance livre.

Art. 8 Protelação (não se aplica às “regras adaptadas”)

8.1. Protelar ou deixar de jogar ativamente pela tentativa de pontuar deve ser considerado como violação.

8.2 Se a quadra for equipada com um relógio de arremesso, uma equipe deve tentar um arremesso dentro de 12 segundos. A contagem do relógio deve começar assim que a bola chega às mãos dos jogadores de ataque (após a troca com o jogador de defesa ou depois de um arremesso bem sucedido, abaixo da cesta).

8.3. Se a quadra não estiver equipada com um relógio de arremesso e uma equipe não estiver suficientemente tentando chegar à cesta adversária, o árbitro deverá avisar a equipe começando a contagem dos últimos cinco (5) segundos de posse de bola.

Art. 9 Como a bola é jogada

9.1. Após cada arremesso bem sucedido ou último lance livre:

Um jogador da equipe que não pontuou reiniciará o jogo, driblando ou passando a bola de dentro da quadra diretamente debaixo do cesto (não atrás da linha de fundo) para algum lugar na quadra atrás da linha de dois pontos.

A defesa não é permitido jogar no semicírculo abaixo da cesta ou dentro do garrafão.



CONFEDERAÇÃO BRASILEIRA DE BASKETBALL

Av. Rio Branco, 245 - 16º andar, Centro - Rio de Janeiro, RJ - Brasil - Cep: 20040-009
Tel: (55 21) 2544-3193 | (55 21) 2544-3316 | Fax: (55 21) 2240-4042
Web: www.cbb.com.br | E-mail: cbb@cbb.com.br

9.2. Após cada arremesso bem sucedido ou último lance livre:

Se a equipe de ataque ganha o rebote, pode continuar a tentativa de pontuar, sem voltar a bola a um local atrás da linha de dois pontos.

Se a equipe de defesa ganha o rebote, deve voltar a bola a um local atrás da linha de dois pontos (passando ou driblando).

9.3. Após uma roubada de bola, perda de posse, etc:

Se acontecer dentro da linha de dois pontos, a bola deve ser passada/driblada até um local atrás da linha de dois pontos.

9.4. A posse de bola dada a qualquer equipe após uma situação de bola parada que não seja uma pontuação bem sucedida deve começar com uma troca de bola (entre o jogador de defesa e o de ataque) atrás da linha de dois pontos na parte superior da quadra.

9.5. O jogador é considerado como "atrás da linha de dois pontos" quando o jogador de ataque com posse de bola não está com os dois pés dentro da linha de dois pontos.

9.6. No caso de uma situação de bola pressa, a posse de bola deve ser dada à equipe de defesa.

9.7. Enterradas não são permitidas a menos que aros de liberação de pressão sejam usados.

Art. 10 Substituição

A substituição será permitida a qualquer equipe quando a bola estiver parada.

Art. 11 Pedidos de tempo

Um pedido de tempo de 30 segundos é concedido a cada equipe. Um jogador pode pedir o tempo em uma situação de bola parada.