

# BELO HORIZONTE

# BOP GAMES

## REGULAMENTO

## BASQUETE 3X3

VENDAS OFICIAIS

Sympla

LOCAL

MINEIRÃO

REALIZAÇÃO

VERDON  
EVENTOS

APOIO

MINAS  
GERAIS

BOP  
GAMES

**LIVRO DE REGRAS ESPORTIVAS - BOP GAMES 2026 – BASKETBALL 3x3****SUMÁRIO**

|                                             |           |
|---------------------------------------------|-----------|
| <b>1.PREFÁCIO</b>                           | <b>3</b>  |
| <b>2. QUADRA E BOLA</b>                     | <b>3</b>  |
| <b>3. EQUIPES</b>                           | <b>4</b>  |
| <b>4. OFICIAIS DO JOGO</b>                  | <b>4</b>  |
| <b>5. INÍCIO DO JOGO</b>                    | <b>4</b>  |
| <b>6. PONTUAÇÃO</b>                         | <b>6</b>  |
| <b>7. TEMPO DE JOGO</b>                     | <b>6</b>  |
| <b>8. FALTAS/LANCES LIVRES</b>              | <b>7</b>  |
| <b>9. COMO A BOLA É JOGADA</b>              | <b>9</b>  |
| <b>10. PROTELAÇÃO DE JOGO</b>               | <b>19</b> |
| <b>11. SUBSTITUIÇÕES</b>                    | <b>24</b> |
| <b>12. TEMPOS DE JOGO</b>                   | <b>25</b> |
| <b>13. USO DO MATERIAL DE VÍDEO</b>         | <b>25</b> |
| <b>14. CLASSIFICAÇÕES DAS EQUIPES</b>       | <b>25</b> |
| <b>15. REGRAS DE CLASSIFICAÇÃO FINAL</b>    | <b>30</b> |
| <b>16. REGRAS DE CHAVEAMENTO</b>            | <b>31</b> |
| <b>17. DESQUALIFICAÇÃO</b>                  | <b>32</b> |
| <b>18. ADAPTAÇÕES PARA CATEGORIAS SUB12</b> | <b>32</b> |

## 1. PREFÁCIO

Este regulamento foi elaborado considerando as particularidades desta modalidade e deve ser observado por todos os atletas participantes. No entanto, é de inteira responsabilidade do atleta conhecer e seguir também o regulamento geral da competição, disponível no site oficial do BOP Games Belo Horizonte 2026 (<https://bopgames.com.br/belo-horizonte-2026/>). O não cumprimento das regras pode acarretar sanções, conforme previsto nas diretrizes do evento.

Destaca-se que o regulamento geral do evento apresenta os aspectos, regras e prescrições gerais, regras de participação, informações sobre inscrição, entrega de kits e briefing, além dos anexos de termo de autorização para participação de menor de 18 anos, termo de autorização de retirada de kit por terceiros e itens restritos e proibidos, sendo de leitura obrigatória.

As Regras Oficiais de Basketball 3x3 publicadas mais recentes são válidas para todas as situações de jogos não mencionadas especificamente nesta versão curta das Regras Oficiais de Basketball 3x3 e nas Interpretações Oficiais do 3x3.

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

O(a) Árbitro(a) terá o total poder e autoridade para tomar decisões sobre qualquer ponto não especificamente coberto nas Regras Oficiais de Basketball 3x3 ou nas Interpretações Oficiais do 3x3.

Para evitar dúvidas ao longo deste documento, as referências a quaisquer artigos das regras referem-se às mais recentes Regras Oficiais de Basquete 3x3 publicadas - Versão Curta.

## 2. QUADRA E BOLA

2.1. O jogo será jogado em uma quadra de jogo de 3x3 com 01 cesta. Uma quadra regular de 3x3 tem 15m (largura) e 11m (comprimento). A quadra deverá ter uma área restritiva de tamanho normal, incluindo uma linha de lance livre (5,80m), uma linha de 2 pontos (6,75) e uma área de “semicírculo”, embaixo da cesta. Uma meia quadra de Basketball tradicional pode ser usada.

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

Nota:

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

### 3. EQUIPES

Cada equipe deverá consistir em não mais do que 04 jogadores (03 jogadores em quadra e 01 substituto). Nota: Não será permitido técnico na quadra de jogo incluindo as cadeiras de substitutos e/ou nenhuma orientação remota do lado de fora da quadra

#### Exemplo 3-1:

Durante o jogo, uma pessoa atuando como técnico, sentado fora da quadra de jogo, passa instruções para os jogadores. Esta situação ocorre:

- Durante tempo de jogo.
- Durante um tempo debitado.

Interpretação 3.1: Em ambos os casos, os jogadores(as) não podem interagir com ninguém fora da quadra. Uma interação inapropriada com pessoas fora da quadra ou qualquer forma de comunicação entre jogadores(as) e técnicos(as) durante o jogo pode ser considerada como um comportamento antidesportivo.

Uma advertência deverá ser dada para a equipe. Qualquer violação subsequente resultará em uma falta técnica. O(A) Supervisor(a) de Esportes da Competição pode tornar o Árbitro(a) ciente de tais infrações.

### 4. OFICIAIS DO JOGO

O jogo deverá ser conduzido por 02 Árbitros(as), 03 Oficiais de Mesa e 01 Supervisor(a) de Esportes da Competição, se houver. Nota: O Artigo 3 Não se aplica à eventos de base.

#### Determinação:

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

#### Exemplo 4-1:

Com 3 minutos após o início do jogo, 01 Árbitro(a) mostra-se lesionado e não pode continuar a arbitrar.

Interpretação 4-1: Se um Árbitro(a) estiver lesionado(a) ou por qualquer outra razão não puder continuar a atuar em suas funções dentro de 5 minutos deste incidente, o jogo deverá ser reiniciado. O(a) Árbitro(a) remanescente deverá apitar sozinho(a) o restante do jogo, exceto quando houver a possibilidade de substituir o(a) Árbitro(a) lesionado(a) por um Árbitro(a) substituto(a) qualificado(a). Após consultar o organizador(a), o(a) Árbitro(a) remanescente decidirá sobre a possível substituição.

### 5. INÍCIO DO JOGO

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

5.2. O lançamento da moeda determinará qual equipe obtém a primeira posse de bola. A equipe que vencer o lançamento da moeda pode escolher se

beneficiar da posse de bola no início do jogo ou no início de uma eventual prorrogação.

5.3. O jogo Não pode começar se uma das equipes não estiver na quadra de jogo com 03 jogadores(as) prontos(as) para jogar. Nota: O Artigo 4.3 não deverá ser obrigatório para eventos de base.

Exemplo 5-1:

Ao Final do tempo normal de jogo, o placar da pontuação é Equipe A 15 - Equipe B 15. A Equipe A foi contemplada com a bola no início do jogo. Durante o intervalo que antecede a prorrogação, “B1” se dirige desrespeitosamente ao(a) Árbitro(a) e é sancionada uma falta técnica.

Interpretação 5-1: Antes do início da prorrogação, qualquer jogador(a) da equipe A deverá arremessar 1 lance livre sem jogadores(as) nas linhas de rebote. A Equipe B será contemplada com a bola para iniciar a prorrogação.

Exemplo 5-2:

A Equipe B foi contemplada para o primeiro check ball após o procedimento do lançamento da moeda. Um(a) Árbitro(a) cometeu um erro e a bola é concedida erroneamente para a equipe A. O erro é descoberto:

- Antes da bola estar nas mãos do jogador(a) da equipe A para o início do jogo (e cronômetro de jogo mostra 10:00).

Interpretação 5-2.1: O jogo não tinha começado ainda. A bola deverá ser concedida para a Equipe B de acordo com o procedimento do lançamento da moeda.

- Após o jogo já ter iniciado (e o cronômetro de jogo mostra 09:59 ou menos).

Interpretação 5-2.1: O jogo já tinha começado e o erro Não pode ser corrigido. A Equipe B deverá ser contemplada com o check ball no início de uma eventual prorrogação.

Exemplo 5-3:

Em uma Competição Oficial FIBA 3X3, a Equipe B tem menos de 03 jogadores(as) na quadra prontos para jogar, no momento que o jogo está marcado para iniciar.

Interpretação 5-3: O início do jogo deverá ser retardado por no máximo 5 minutos (em Competições Oficiais FIBA 3x3, o(a) Supervisor(a) de Esportes do Torneio pode modificar este tempo a seu critério). Se os(as) jogadores(as) ausentes chegarem na quadra de jogo prontos(as) para jogar antes que tenha passado os 5 minutos, o jogo deverá ser iniciado imediatamente. Se os(as) jogadores(as) ausentes não tiverem chegado na quadra de jogo prontos(as) para jogar antes que tenha passado os 5 minutos, o jogo deverá ser vencido pela Equipe A por ausência da Equipe B.

Exemplo 5-4:

Em uma Competição Oficial FIBA 3x3, a Equipe A tem menos de 03 jogadores(as) na quadra prontos(as) para jogar, por causa de lesões, desqualificações, etc. Isso ocorre:

- a) Antes do início do jogo.

b) Após o jogo já ter começado.

Interpretação 5-4: A obrigação de se apresentar com o mínimo de 03 jogadores(as) é válida somente para o início do jogo. No caso (a), o jogo não deverá ser iniciado. No caso (b), a Equipe A poderá continuar a jogar com menos de 03 jogadores. Após o início do jogo, uma equipe deve sempre estar presente com no mínimo 1 jogador(a) em quadra.

Exemplo 5-5:

Durante o jogo, “A1” deixa o jogo devido a uma lesão. A Equipe A pode continuar o jogo com apenas 02 jogadores(as) restantes, caso eles(as) não tenham substituto(a) disponível. Assim como a Equipe A está jogando com 02 jogadores(as), a Equipe B decide, por qualquer razão, também jogar com 02 jogadores(as), enquanto 01 jogador(a) restante permanece sentado(a) na cadeira de substituto.

Interpretação 5-5: A decisão da Equipe B de jogar com 02 jogadores(as) deverá ser permitida. Mesmo se a Equipe B tiver 03 jogadores disponíveis, no mínimo 01 destes jogadores(as) deve estar na quadra de jogo.

Exemplo 5-6:

Antes do início do jogo, “B1” se dirige desrespeitosamente ao Árbitro e é sancionada uma falta técnica.

Interpretação 5-6: Antes do Início do jogo, qualquer jogador(a) da Equipe A deverá arremessar 1 lance livre sem jogadores(as) nas linhas de rebote. Uma falta técnica antes do início do jogo deverá sempre resultar em 1 lance livre para a equipe adversária. O jogo então deverá iniciar de acordo com o procedimento do lançamento da moeda.

## 6. PONTUAÇÃO

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

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

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

Determinação:

Em todas as situações onde a equipe de defesa estabelece o controle de bola e converte a cesta sem ter tornado a bola limpa, a cesta deverá ser cancelada, pois a equipe não tinha limpado a bola antes da tentativa de arremesso. Isso deverá incluir também toques de controle e a reposição de cestas.

Em todas as situações onde a equipe de defesa toca um rebote defensivo para a cesta, sem ter tido o controle de bola, ou desvia um passe ou toca a bola de um drible diretamente para a cesta, então esta cesta deverá ser marcada e o ponto deverá ser anotado para o último jogador de ataque que tinha o controle de bola.

Se este desvio ou toque ocorre na área de cesta de campo de 1 ponto, a cesta deverá ser marcada de 1 ponto.

Se este desvio ou toque ocorre na área de cesta de campo de 2 pontos, a cesta deverá ser marcada de 2 pontos.

Exemplo 6-1:

“A1” efetua um arremesso de cesta de campo na área de 2 pontos. A bola está em sua trajetória ascendente e é legalmente tocada por:

Um jogador do ataque;

Um jogador da defesa, que saltou da área de cesta de campo de 1 ponto. A bola então continua sua trajetória e entra na cesta.

Interpretação 6-1: O valor de uma cesta de campo é definida pelo local no chão de onde o arremesso foi feito. Uma cesta de campo efetuada da área de cesta de campo de 1- ponto conta 1 ponto, uma cesta de campo efetuada da área de cesta de campo de 2- pontos conta 2 pontos. Em ambos os casos, deverão ser concedidos 2 pontos para a Equipe A, pois o arremesso de “A1” foi efetuado na área de cesta de campo de 2 pontos.

Exemplo 6-2:

“A1” está driblando, a bola é tocada por “B1” e entra na cesta

a) “A1” está dentro do arco.

Interpretação 6-2.1: Será concedido 01 ponto para a cesta de “A1”, pois “A1” está na área de cesta de campo de 1 ponto

b) “A1” está fora do arco.

Interpretação 6-2.2: Serão concedidos 2 pontos para a cesta de “A1”, pois “A1” está dentro da área de cesta de campo de 2.

Exemplo 6-3:

“A1” passa a bola para “A2”, a bola é desviada por “B1” e entra na cesta:

a) “A1” está dentro do Arco

Interpretação 6-3.1: Será concedido 01 ponto para a cesta de “A1”, pois “A1” está na área de 1 ponto

b) “A1” está fora do Arco

Interpretação 6-3.2: Serão concedidos 02 pontos para a cesta de “A1”, pois “A1” está dentro da área de cesta de campo de 2

## 7. TEMPO DE JOGO/VENCEDOR DE UM JOGO

7.1. O tempo normal de jogo será 1 período de 10 minutos. O cronômetro de jogo deverá ser parado durante as situações de bola morta e lances livres. O cronômetro de jogo deverá ser reiniciado quando:

- Durante um check ball, a bola está à disposição do(a) jogador(a) de ataque após o check ball ter sido completado;
- Após o último arremesso de lance livre convertido, a próxima equipe de ataque está com a posse de bola;
- Após o último arremesso de lance livre não convertido a bola continua viva, a bola toca ou é tocada por qualquer jogador(a) na quadra de jogo.

7.2. A primeira equipe que marcar 21 pontos ou mais vencerá o jogo, se isso ocorrer antes do final do tempo normal de jogo. Esta regra de “morte súbita” se aplica somente no tempo normal de jogo (não em uma possível prorrogação).

7.3. Se a pontuação estiver empatada ao final do tempo normal de jogo, um

período extra será jogado. Deverá haver um intervalo de 1 minuto antes da prorrogação começar. A primeira equipe que fizer 2 pontos na prorrogação vence o jogo.

- 7.4. Uma equipe perderá o jogo por ausência se, no horário marcado para o início do jogo, a equipe não estiver presente na quadra com 03 jogadores(as) prontos para jogar. Em caso desta perda por ausência, a pontuação do jogo é marcada com W-0 ou 0-W (sendo “W” colocado para o vencedor). Para a Equipe Vencedora este resultado do jogo não será considerado quando for calcular a média de pontos (average score) desta Equipe, enquanto para a Equipe Perdedora o resultado do jogo deverá ser considerado 0 (zero) pontos quando for calcular a média de pontos (average score) desta Equipe. Uma equipe será desqualificada da competição após sua segunda ausência ou no caso de não comparecimento em quadra.
- 7.5. Uma equipe perderá o jogo por desistência se deixar a quadra antes do final do jogo ou todos jogadores(as) da equipe estiverem lesionados(as) e/ou forem desqualificados(as). Em caso de uma situação de desistência, a equipe vencedora pode escolher manter a sua pontuação como está ou ter o jogo ganho por W.O., enquanto a pontuação da equipe desistente será colocada “0” em qualquer destes casos. No caso de uma desistência onde a Equipe vencedora escolhe ter a vitória por W.O., o resultado deste jogo não será considerado quando for calcular a média de pontos (average score) desta equipe.
- 6.6. Uma equipe que perder a partida por desistência ou uma ausência desonesta será desqualificada da competição.

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

2. O Artigo 6.4 não será obrigatório em eventos de base.

Exemplo 7-1:

Com a pontuação Equipe A 20 – Equipe B 20, “A1” marca uma cesta de campo de 1 ponto. Isto ocorre:

- a) Com 2 minutos restantes no cronômetro de jogo  
Interpretação 7-1.1: A Equipe A é a vencedora do jogo. Sendo o placar final com: Equipe A 21 – Equipe B 20.
- b) Durante o período extra  
Interpretação 7-1.2: O jogo deverá continuar. A primeira equipe que marcar 2 pontos na prorrogação vence o jogo.

Exemplo 7-2:

“A1” recebe falta durante o ato de arremesso atrás do arco. O arremesso é convertido. Isto ocorre:

- a) Com 1 min restando no jogo com o placar Equipe A 20 – Equipe B 20  
Interpretação 7-2.1: A Equipe A é a vencedora do jogo. O placar final será com Equipe A 22 – Equipe B 20. A pontuação máxima possível em um

jogo com tempo normal jogado é 22. O(s) lance(s) livre(s) e a possível posse de bola como resultado desta falta deverão ser desconsiderados.

- b) Durante a prorrogação. Na prorrogação com o placar Equipe A 21 – Equipe B 21.

Interpretação 7-2.2: A Equipe A é a vencedora do jogo. Sendo o placar final será Equipe A 23 – Equipe B 21. A pontuação máxima possível em um jogo durante a prorrogação é 23. O(s) lance(s) livres(s) e a possível posse de bola como resultado desta falta deverão ser desconsiderados.

Exemplo 7-3:

Com o placar Equipe A 15 – Equipe B 15, “A1” recebe falta durante o ato de arremesso na área de cesta de campo de 2 pontos. Esta é a 10ª Falta da Equipe B no jogo. Simultaneamente soa a campainha do cronômetro de jogo para o final do tempo normal de jogo. O arremesso é convertido.

Interpretação 7-3: A cesta de campo de “A1” é válida. “A1” tentará os 2 lances livres como resultado da falta, pois a Equipe A não tinha alcançado 21 pontos ainda. A cesta de campo de “A1” é válida. “A1” tentará os 2 lances livres como resultado da falta, A Equipe A será a vencedora do jogo e o número de lances livres convertidos por “A1” determinarão o placar final. A Equipe A perderá a posse da bola, devido ao tempo normal de jogo ter expirado.

## 8. FALTAS / LANCES LIVRES

- 8.1. Uma equipe estará em uma situação de penalidade após ter cometido 6 faltas. Os(as) jogadores(as) não são excluídos com base no número de faltas pessoais, sendo sujeito ao Artigo 16.
- 8.2. Se a falta é cometida sobre um jogador(a) que está no ato de arremesso, será concedido à este(a) jogador(a) um número de lances livres da seguinte forma:
- Se o arremesso de cesta de campo efetuado for convertido, a cesta será marcada, e terá 1 lance livre como adicional. Serão concedidos 2 lances livres se for a 7ª falta da Equipe.
  - Se o arremesso de cesta efetuado dentro do arco não for convertido, terá 1 lance livre. Serão concedidos 2 lances livres se for a 7ª falta da Equipe.
  - Se o arremesso de cesta efetuado atrás do arco não for convertido, terá 2 lances livres
- 8.3. Faltas Antidesportivas e faltas desqualificantes são contadas como 2 faltas para a Equipe. A primeira falta antidesportiva de um jogador será penalizada com 2 lances livres, mas não terá posse de bola. Todas as faltas desqualificantes (incluindo a segunda falta antidesportiva de um jogador) serão penalizadas com 2 lances livres e a posse de bola.
- 8.4. As 7ª, 8ª e 9ª faltas de equipe serão penalizadas com 2 lances livres. A 10ª falta e todas as faltas subsequentes desta equipe serão penalizadas com 2 lances livres e a posse de bola. Este Artigo se aplica também para as faltas

antidesportivas e para as faltas durante o ato de arremesso e se sobrepõe aos Artigos 8.2, 8.3, mas não são aplicadas em caso de Faltas Técnicas.

8.5. Todas as faltas técnicas serão sempre penalizadas com 1 lance livre. O lance livre deverá ser administrado imediatamente. Após 1 lance livre, o check ball deverá ser administrado pela equipe que tinha o controle da bola ou que teria direito à bola, quando a falta Técnica foi sancionada. O jogo deverá ser reiniciado da seguinte forma:

- Se a falta técnica foi cometida por um jogador(a) defensivo(a), então o relógio de arremesso será restabelecido com 12 segundos.
- Se a falta técnica foi cometida pela equipe atacante, o relógio de arremesso para esta equipe continuará com o tempo em que foi parado. Nota: Nenhum lance livre será concedido em uma falta de ataque.

Determinação 1:

Uma falta pessoal é marcada por um contato ilegal em um(a) adversário(a), quer a bola esteja viva ou morta. Durante o jogo, cada jogador(a) tem o direito de ocupar uma posição (no cilindro) na quadra de jogo, desde que já não esteja ocupada por um jogador(a) adversário(a). Este princípio protege o espaço dele(a) sobre o chão, o qual ele(a) já ocupa, e o espaço sobre ele(a), quando ele(a) saltar verticalmente dentro deste espaço.

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

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

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

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

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

O princípio de vantagem/desvantagem é aplicado até que:

- O(a) jogador(a) de ataque claramente perca seu equilíbrio

e/ou perca o controle da bola por causa de um contato excessivo de um(a) jogador(a) de defesa.

- O(a) jogador(a) de defesa claramente perca seu equilíbrio por causa de contato excessivo de um jogador(a) de ataque.

Determinação 2:

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

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

Determinação 3:

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

Determinação 4:

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

a) Uma Falta de Ataque será marcada:

- Quando o(a) jogador(a) atacante estender seus braços, independente de empurrar ou não.
- Quando o(a) jogador(a) atacante se mover e não tomar uma posição legal.
- Quando o(a) jogador(a) atacante colocar as palmas da sua mão sobre o(a) jogador(a) de defesa, independente de empurrar ou não, e/ou segurar/agarrar o(a) jogador(a) de defesa.

b) Uma Falta de Defesa será marcada:

- Quando o jogador(a) de defesa segurar ou agarrar o(a) jogador de ataque, impedindo ou retardando o movimento do(a) jogador(a) de ataque.

Determinação 5:

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

Determinação 6:

As penalidades para Falta Dupla sempre cancelarão uma à outra, independente das situações de faltas da equipe ou se for a primeira ou segunda Falta Antidesportiva do(a) jogador. Após o cancelamento das penalidades iguais, a bola será concedida para um check ball para a equipe que tinha o controle de bola ou tinha direito à bola. O relógio de arremesso não deverá ser reiniciado. Se nenhuma equipe tiver o

controle de bola e nem tiver o direito à bola, então ocorre uma situação de bola de bola presa. A bola será concedida para a equipe que era a última equipe de defesa, com 12 segundos no relógio de arremesso.

#### Determinação 7:

Resumo das penalidades de Falta Antidesportiva:

| FALTA ANTIDESPORATIVA DE JOGADOR | FALTA DA EQUIPE 1-6             | FALTA DA EQUIPE 7-9             | FALTA DA EQUIPE +10             |
|----------------------------------|---------------------------------|---------------------------------|---------------------------------|
| 1ª falta antidesportiva          | 2 lances livres                 | 2 lances livres                 | 2 lances livres + posse de bola |
| 2ª falta antidesportiva          | 2 lances livres + posse de bola | 2 lances livres + posse de bola | 2 lances livres + posse de bola |

**Toda Falta Antidesportiva sempre contará 02 faltas para a equipe.**

Resumo das penalidades de Falta Técnica:

| FALTA TÉCNICA DE JOGADOR DE DEFESA           | FALTA TÉCNICA DE JOGADOR DE ATAQUE               | NENHUMA DAS EQUIPES TEM A POSSE DE BOLA      |
|----------------------------------------------|--------------------------------------------------|----------------------------------------------|
| 1 lance livre                                | 1 lance livre                                    | 1 lance livre                                |
| Posse de bola para a equipe atacante         | Posse de bola para a equipe atacante             | Posse de bola para última equipe de defesa   |
| Reiniciar o relógio de arremesso 12 segundos | Não reiniciar o relógio de arremesso 12 segundos | Reiniciar o relógio de arremesso 12 segundos |

**A Penalidade para uma Falta Técnica sempre será administrada imediatamente e antes de quaisquer outras penalidades (se houver outras).**

#### Exemplo 8-1:

“A1” comete uma Falta Desqualificante.

Interpretação 8-1: Serão concedidos 2 lances livres e a posse de bola para Equipe B. “A1” será desqualificado(a) do jogo, deve deixar a quadra imediatamente e, além disso, pode ser desqualificado(a) do evento pelo organizador(a) (Art.16).

#### Exemplo 8-2:

Com 3:05 restando no cronômetro de jogo, ambas equipes cometeram 7 faltas. “A1” está driblando a bola na área de cesta de campo de 2 pontos. “A2” e “B2” estão disputando uma posição perto da cesta. O(a) Árbitro(a) sanciona uma falta:

a) Contra A2 (falta de ataque).

Interpretação 8-2.1: Uma falta de ataque é uma falta pessoal cometida por um(a) jogador(a) da equipe que tem o controle da bola viva ou que tenha direito à bola. Nenhum lance livre será

concedido após uma falta de ataque. Check ball para a Equipe B.

b) Contra B2 (falta de defesa).

Interpretação 8-2.2: A equipe A tem a bonificação. Serão concedidos 2 lances livres para “A2”.

Exemplo 8-3:

“A1” está driblando a bola quando “B1” desvia a bola e ambos jogadores(as) correm para alcançar a bola. Para obter uma vantagem, “A1” empurra “B1” e o(a) Árbitro(a) sanciona uma falta pessoal contra “A1”. Esta é:

- A 1ª falta da Equipe A no jogo.
- A 7ª falta da Equipe A no jogo.
- A 10ª falta da Equipe A no jogo.

Interpretação 8-3: Após o desvio de “B1”, a Equipe A não perdeu o controle da bola. Portanto, a falta de “A1” será considerada como uma falta de ataque. Em todos estes casos, o jogo deverá continuar com um check ball para a Equipe B.

Exemplo 8-4:

No início do jogo, “B1” comete uma Falta Antidesportiva. Depois durante o jogo, “B1” retarda de propósito o reinício do jogo e o(a) Árbitro(a) sanciona uma Falta Técnica contra a Equipe B. Próximo ao final do jogo, “B1” comete a 6ª falta da Equipe B e o(a) Árbitro(a) sanciona esta falta como:

a) Uma falta normal.

Interpretação 8-4.1: “B1” pode continuar a jogar. Um jogador(a) não será excluído(a) baseado no número de faltas pessoais.

b) Uma Falta Antidesportiva.

Interpretação 8-4.2: “B1” deverá ser automaticamente desqualificado(a) por causa da sua segunda Falta Antidesportiva. “B1” deve deixar a quadra imediatamente (Art.16).

c) Uma Falta Técnica.

Interpretação 8-4.3: “B1” pode continuar a jogar. Um(a) jogador(a) não será automaticamente desqualificado(a) por cometer 2 Faltas Técnicas (Art.16).

Exemplo 8-5:

“A1” recebeu falta de “B1”, enquanto está na tentativa de arremesso de uma cesta de campo de 1 ponto. O arremesso não é convertido. A Equipe B cometeu 3 faltas.

Interpretação 8-5: Será concedido 1 lance livre para “A1”.

Exemplo 8-6:

“A1” recebeu falta de “B1”, enquanto estava na tentativa de uma cesta de campos de 2 pontos. O arremesso é convertido. A Equipe B cometeu 5 faltas.

Interpretação 8-6: São validados os 2 pontos para a Equipe A e será concedido 1 lance livre adicional para “A1”.

Exemplo 8-7:

“A1” recebeu falta de “B1”, enquanto estava na tentativa de uma cesta de campo de 1 ponto. O arremesso não é convertido. A Equipe B cometeu 8 faltas.

Interpretação 8-7: Serão concedidos os 2 lances livres para “A1”.

Exemplo 8-8:

“A1” recebeu falta de “B1”, enquanto estava na tentativa de uma cesta de campo de 2 pontos. A cesta é convertida. A Equipe B cometeu 10 faltas.

Interpretação 8-8: Os 2 pontos são validados para a Equipe A e serão concedidos 2 lances livres adicionais para “A1”, seguidos de posse de bola para a Equipe A.

Exemplo 8-9:

Simultaneamente ao soar o sinal do cronômetro de jogo indicando o final do tempo normal de jogo, “B1” comete falta sobre “A1”, que Não estava em Ato de Arremesso e é sancionada uma Falta Antidesportiva. O placar está em Equipe A 13 – Equipe B 15.

- a) “A1” perde um ou ambos os lances livres.

Interpretação 8-9.1: O jogo é finalizado.

- b) “A1” converte ambos os lances livres.

Interpretação 8-9.2: O jogo deverá continuar com a prorrogação. Se foi a primeira Falta Antidesportiva de “B1”, a bola será concedida de acordo com o procedimento do lançamento da moeda. Se foi a segunda Falta Antidesportiva de “B1”, então “B1” será desqualificado(a): A bola será concedida para a Equipe A, como o resultado da segunda Falta Antidesportiva de B1 (o procedimento do lançamento da moeda não será aplicado).

Exemplo 8-10:

“A1” está saltando na tentativa de uma cesta de campo de 2 pontos.

“B1” corre para bloquear o arremesso do “A1”.

- a) “B1” faz um contato leve na parte inferior do corpo de “A1”, antes que “A1” coloque ambos os pés na quadra, no seu espaço legal de aterrissar.

Interpretação 8-10.1: Falta de Defesa de “B1”. Serão concedidos 2 lances livres para “A1”, pois “B1” tirou o espaço de aterrissagem de “A1” e o contato ocorreu.

- b) “A1” estende sua perna iniciando o contato antes que ele efetue o arremesso.

Interpretação 8-10.2: Falta de Ataque de “A1”. Uma cesta, se convertida, será cancelada. A posse de bola será concedida para a Equipe B. Independente disso, em um contato excessivo

ou jogada perigosa pode ser sancionada uma Falta Antidesportiva.

- c) “A1” estende sua perna iniciando um contato ou tentando iniciar um contato após ele ter efetuado o arremesso.

Interpretação 8-10.3: Falta Técnica para “A1” por simular um contato de falta (Flop). Uma cesta, se convertida será validada. Será concedido 1 lance livre e posse de bola para a Equipe B (desde que a Equipe B tivesse direito à posse como resultado de uma cesta sofrida, se feita, ou como resultado de uma situação de bola presa quando o arremesso para uma cesta de campo não foi convertido, e a bola estava no ar no momento da falta sancionada). Independentemente disso, um contato excessivo ou contato de jogada perigosa será considerado como uma Falta Antidesportiva.

Exemplo 8-11:

“A1” faz uma tentativa de converter uma cesta de campo. Enquanto a bola está no ar, “A2” se dirige desrespeitosamente ao (a) Árbitro(a). Uma Falta Técnica será sancionada contra a Equipe A.

Interpretação 8-11: A cesta de campo do “A1” será validada. Para a Equipe B será concedido 1 lance livre como resultado da Falta Técnica da Equipe A. Uma vez que a bola estava no ar quando a Falta Técnica foi sancionada, nenhuma equipe tinha o controle da bola, resultando em uma situação de bola presa. O jogo será reiniciado com um check ball para a Equipe B (a última equipe defensiva antes da situação de bola presa).

Exemplo 8-12:

“B1” comete uma Falta Antidesportiva sobre “A1”. É a primeira Falta Antidesportiva de “B1”. Antes desta Falta Antidesportiva, a Equipe B tinha

- a) 3 faltas coletivas.

Interpretação 8-12.1: A Falta Antidesportiva contará como 2 faltas da equipe, assim a Equipe B alcança 5 faltas coletivas. Serão concedidos 2 lances livres para “A1” pela Falta Antidesportiva. O jogo será reiniciado como após qualquer último lance livre.

- b) 5 faltas coletivas.

Interpretação 8-12.2: A Falta Antidesportiva contará como 2 faltas da equipe, assim a Equipe B alcança 7 faltas coletivas. Serão concedidos 2 lances livres para “A1”. O jogo será reiniciado como após qualquer último lance livre.

- c) 8 faltas coletivas

d) Interpretação 8-12.3: A Falta Antidesportiva contará como 2 faltas da equipe, assim a Equipe B alcança 10 faltas coletivas. Serão concedidos 2 lances livres para “A1”. O jogo será reiniciado com um check ball para a Equipe A devido ser a 10ª falta da Equipe B.

Exemplo 8-13:

“B1” comete uma Falta Antidesportiva sobre “A1”. Esta é a segunda Falta Antidesportiva de “B1”.

Interpretação 8-13: A Falta Antidesportiva contará como 2 faltas de equipe. Independentemente do número de faltas coletivas, serão concedidos 2 lances livres para “A1” e o jogo será reiniciado com check ball para a Equipe A. “B1” será desqualificado(a) pela sua segunda Falta Antidesportiva.

Exemplo 8-14:

“A1”, na tentativa de arremesso de uma cesta de campo de 2 pontos, recebe falta de “B1”. Serão concedidos 2 lances livres para “A1”.

a) Após a tentativa do primeiro lance livre de “A1”, uma Falta Técnica é sancionada contra “B1”.

Interpretação 8-14.1: O lance livre para a Equipe A pela Falta Técnica de “B1” será administrado antes do segundo lance livre de “A1” pela falta no ato de arremesso. O jogo será reiniciado como após qualquer último lance livre.

b) Após a tentativa do primeiro lance livre de “A1”, uma Falta Técnica é sancionada contra “A2”.

Interpretação 8-14.2: O lance livre para a Equipe B pela Falta Técnica de “A2” será administrado antes do segundo lance livre de “A1” pela falta no ato de arremesso. O jogo será reiniciado como após qualquer último lance livre.

Exemplo 8-15:

“A1” dribla e sofre uma falta de “B1”. Esta é a 7ª falta da Equipe B. Estando alterado(a), o(a) jogador “A1” se dirige desrespeitosamente a “B1” e é sancionada uma Falta Técnica.

Interpretação 8-15: As penalidades para ambas as faltas não são iguais. A penalidade para uma Falta Técnica será administrada antes das penalidades de quaisquer outras faltas. A Equipe B tentará 1 lance livre pela Falta Técnica, seguido de 2 lances livres para “A1” pela 7ª falta da equipe. O jogo será reiniciado como após qualquer último lance livre.

Exemplo 8-16:

“B1” comete uma falta sobre “A1” no Ato de Arremesso. Esta é a 5ª falta da Equipe “B”. “A1” então comete uma Falta Técnica.

a) A cesta de campo de “A1” é convertida.

Interpretação 8-16.1: A cesta de campo do “A1” será validada. As penalidades para ambas as faltas são iguais e cancelam uma à outra. O jogo será reiniciado com um check ball para a Equipe B.

b) A cesta de campo de “A1” Não é convertida.

Interpretação 8-16.2: As penalidades para ambas as faltas são iguais e cancelam uma à outra. Como a bola estava no ar quando a falta ocorreu, o jogo será reiniciado com um check ball para a Equipe B

(devido a situação de bola presa).

Exemplo 8-17:

“A1”, em uma tentativa de cesta de campo de 2 pontos, recebe uma falta de “B1”. Esta é a 7ª falta da Equipe “B”. Estando alterado(a), “A1” então comete uma Falta Antidesportiva sobre “B1”.

a) Esta é a primeira Falta Antidesportiva de “A1” e a 4ª falta da Equipe A.

Interpretação 8-17.1: As penalidades para ambas as faltas são iguais e cancelam uma à outra.

b) Se a cesta de campo é convertida, deverá contar e o jogo será reiniciado com um check ball para a Equipe B.

c) Se a cesta de campo não é convertida e a bola estava no ar quando ocorreu a falta, o jogo será reiniciado com um check ball para a Equipe B (devido a situação de bola presa).

d) Se a cesta de campo não é convertida e a Equipe A estava ainda com o controle de bola quando ocorreu a falta, o jogo será reiniciado com um check ball para a Equipe A. O relógio de arremesso não será reiniciado.

e) É a segunda Falta Antidesportiva de “A1” e a 4ª falta da Equipe A. Interpretação 8-17.2: As penalidades para ambas as faltas não são iguais. “A1” será desqualificado(a) por sua 2ª Falta Antidesportiva. O jogo será reiniciado com 2 lances livres para a Equipe A, seguido de 2 lances livres para “B1” e um check ball para a Equipe B.

Exemplo 8-18:

“A1” recebe falta de “B1” no seu ato de arremesso para uma cesta de campo. Esta é a 10ª falta da Equipe B. Estando alterado(a), “A1” então comete uma Falta Antidesportiva sobre “B1”.

a) Esta é primeira Falta Antidesportiva de “A1” e a 7ª falta da Equipe A.

Interpretação 8-18.1: As penalidades para ambas as faltas não são iguais. O jogo será reiniciado com 2 lances livres para “A1”, seguido de 2 lances livres para “B1” e um check ball para a Equipe A.

b) É a segunda Falta Antidesportiva de “A1” e a 7ª falta da Equipe A.

Interpretação 8-18.2: As penalidades para ambas as faltas são iguais e cancelam uma à outra.

c) Se a cesta de campo é convertida, deverá contar e o jogo será reiniciado com um check ball para a Equipe B.

d) Se a cesta de campo não é convertida e a bola estava no ar quando ocorreu a falta, o jogo será reiniciado com um check ball para a Equipe B (devido a situação de bola presa)

e) Se a cesta de campo não é convertida e a Equipe A estava ainda com o controle de bola quando ocorreu a falta, o jogo será reiniciado com um check ball para a Equipe A. O relógio de arremesso

não será reiniciado.

Exemplo 8-19:

“A1” recebe falta de “B1” no seu ato de arremesso para uma cesta de campo. Esta é a 10ª falta da Equipe B. Estando alterado(a), “A1” então comete uma Falta Desqualificante sobre “B1”.

Interpretação 8-19: As penalidades para ambas as faltas são iguais e cancelam uma à outra.

- a) Se a cesta de campo é convertida, deverá contar e o jogo será reiniciado com um check ball para a Equipe B.
- b) Se a cesta de campo não é convertida e a bola estava no ar quando ocorreu a falta, o jogo será reiniciado com um check ball para a Equipe B (devido a situação de bola Presa).
- c) Se a cesta de campo não é convertida e a Equipe A estava ainda com o controle de bola quando ocorreu a falta, o jogo será reiniciado com um check ball para a Equipe A. O relógio de arremesso não será reiniciado.

Exemplo 8-20:

“A1” está driblando com 6 segundos restantes no relógio de arremesso. “B1” comete a 7ª falta da Equipe B. Após isso, “A1” move seu cotovelo e é sancionado(a) com:

- a) a sua primeira Falta Antidesportiva e a 7ª falta da Equipe A  
Interpretação 8-20.1: As penalidades para ambas as faltas são iguais e cancelam uma à outra. O jogo será reiniciado com um check ball para a Equipe A. O relógio de arremesso não será reiniciado.
- b) a sua segunda Falta Antidesportiva e a 7ª falta da Equipe A.  
Interpretação 8-20.2: As penalidades para estas 2 faltas não são iguais, “A1” será desqualificado(a) por sua segunda falta Antidesportiva. O jogo será reiniciado com 2 lances livres para a Equipe A, seguido de 2 lances livres para “B1” e um check ball para a Equipe B.

Exemplo 8-21:

“A1” está driblando com 6 segundos restantes no relógio de arremesso. “B1” comete a 10ª falta da Equipe B. Após isso, “A1” move seu cotovelo e é sancionado com

- a) a sua primeira Falta Antidesportiva e a 7ª falta da Equipe A.  
Interpretação 8-21.1: As penalidades para ambas as faltas não são iguais. O jogo será reiniciado com 2 lances livres para “A1”, seguidos por 2 lances livres para “B1” e um check ball para a Equipe A.
- b) a sua segunda Falta Antidesportiva e a 7ª falta da Equipe A.  
Interpretação 8-21.2: As penalidades para estas 2 faltas são iguais e cancelam uma à outra. O jogo será reiniciado com um check ball para a Equipe “A”. O relógio de arremesso não será reiniciado.

Exemplo 8-22:

“B1” empurra “A1” para o chão e é sancionada uma Falta Antidesportiva. Após levantar do chão, “A1” empurra “B1” também para o chão e é sancionada uma Falta Antidesportiva. Esta é a primeira Falta Antidesportiva de “A1” e é a segunda Antidesportiva de “B1”.

Interpretação 8-22: “B1” será desqualificado(a) por sua segunda Falta Antidesportiva. Não é uma situação de Falta Dupla Antidesportiva e nem as penalidades para ambas as faltas são iguais. Portanto, as penalidades não cancelarão uma à outra. O jogo será reiniciado com 2 lances livres para “A1”, seguido por 2 lances livres para a Equipe “B” e um check ball para a Equipe A.

Exemplo 8-23:

“A1” está segurando a bola. “A2” e “B2” estão disputando uma posição na área de poste baixo. Uma Falta Dupla é sancionada em “A2” e “B2”. Esta é a 5ª falta da equipe A e é a 7ª falta da equipe B.

Interpretação 8-23: As mesmas penalidades de falta dupla sempre cancelarão uma à outra, independentemente do número de faltas das equipes. O jogo será reiniciado com um check ball para a Equipe A. O relógio de arremesso não será reiniciado.

Exemplo 8-24:

“A1” está segurando a bola. “A2” e “B2” estão disputando uma posição na área de poste baixo. Uma Falta Dupla Antidesportiva é sancionada em “A2” e “B2”. Esta é a primeira Falta Antidesportiva de “A2” e a segunda Falta Antidesportiva de “B2”.

Interpretação 8-24: As penalidades de falta dupla sempre cancelarão uma à outra, independente se é a primeira ou segunda Falta Antidesportiva de um(a) jogador(a). O jogo será reiniciado com um check ball para a Equipe A. O relógio de arremesso não será reiniciado.

## 9. COMO A BOLA É JOGADA

9.1. Após cada cesta de campo convertida ou último lance livre (exceto aqueles seguidos por posse de bola):

9.1.1. Um(a) jogador(a) da equipe que não pontuou deve prosseguir o jogo driblando ou passando a bola de dentro da quadra diretamente embaixo da cesta (não atrás da linha de fundo) para um companheiro atrás do arco.

9.1.2. O(a) jogador(a) de defesa não poderá tocar ou tentar roubar a bola na área do “semicírculo” embaixo da cesta.

9.2. Após cada arremesso de cesta de campo não convertida ou último lance livre (exceto aqueles seguidos por posse de bola):

9.2.1. Se um(a) jogador(a) de ataque ganha o rebote da bola, pode continuar a tentativa de pontuar, sem ter que voltar a bola para atrás do arco.

- 9.2.2. Se um(a) jogador(a) de defesa ganha o rebote, deve voltar a bola, para atrás do arco (passando ou driblando)
- 9.3. Se a equipe de defesa rouba ou dá um toco na bola, deve voltar a bola para atrás do arco (passando ou driblando)
- 9.4. A posse de bola dada a qualquer equipe após uma situação de bola morta deverá começar com um check ball, por exemplo: a troca de bola (entre o(a) jogador(a) de defesa e o(a) de ataque) atrás do arco na parte superior da quadra.
- 9.5. Um(a) jogador(a) é considerado como estando "atrás do arco" quando nenhum de seus pés está dentro ou sobre a linha do arco.
- 9.6. No caso de uma situação de bola presa, o jogo deverá ser reiniciado com check ball para a última equipe de defesa. O relógio de arremesso deve ser restabelecido para 12 segundos. Determinação 1: Após uma cesta convertida, todas as ações com a intenção de retardar o jogo devem ser conduzidas com uma advertência imediata. Qualquer tentativa subsequente de retardar o jogo por uma equipe que já tenha sido advertida, deve ser conduzida com uma Falta Técnica.

Exemplo 9-1:

Após "A1" converter uma cesta de campo, "B1" pega a bola para prosseguir o jogo. "A2" dentro do "semicírculo", começa a fazer uma clara posição de defesa contra "B1".

- A Equipe A não tinha recebido nenhuma advertência por retardar o jogo antes desta ação do "A2".  
Interpretação 9-1.1: O(a) Árbitro(a) deverá dar uma advertência oficial para a Equipe A, por retardar o jogo.
- A Equipe A já tinha recebido uma advertência por retardar o jogo antes desta ação de "A2".
- Interpretação 9-1.2: Deverá ser sancionada imediatamente uma Falta Técnica na Equipe A, por retardar o jogo.

Exemplo 9-2:

Após uma cesta de campo convertida por "A1", "B1" tenta pegar a bola para prosseguir o jogo. "A2", dentro do "semicírculo", começa a impedir "B1" de pegar a bola, sem tocar "B1".

- A Equipe A não tinha recebido nenhuma advertência por retardar o jogo antes da ação de "A2".  
Interpretação 9-2.1: O(a) Árbitro(a) deverá dar uma advertência oficial para a Equipe A, por retardar o jogo.
- A Equipe A já tinha recebido uma advertência por retardar o jogo antes desta ação.  
Interpretação 9-2.2: Deverá ser sancionada imediatamente uma Falta Técnica para a Equipe A, por retardar o jogo.

Exemplo 9-3:

Após uma cesta de campo convertida por "A1", a Equipe B não tenta pegar imediatamente a bola.

- A Equipe B não tinha recebido nenhuma advertência por retardar o jogo antes desta ação da Equipe B.  
Interpretação 9-3.1: O(a) Árbitro(a) deverá parar o jogo para evitar protelação e dar uma advertência oficial para a Equipe B por retardar o jogo. Check-ball para a Equipe B.
- A Equipe B já tinha recebido uma advertência por retardar o jogo antes desta ação da Equipe B.  
Interpretação 9-3.2: A Equipe B deverá ser imediatamente sancionada com uma Falta Técnica por retardar jogo.

Exemplo 9-4:

Após uma cesta de campo convertida por “A1”, “B1” toca a bola com sua perna e a bola sai pela linha limítrofe.

- O toque de B1 ocorre acidentalmente.  
Interpretação 9-4.1: Check ball para a Equipe B
- O toque de B1 ocorre intencionalmente.  
Interpretação 9-4.2: Se a Equipe B ainda não tiver recebido uma advertência por retardar o jogo, o(a) Árbitro(a) deverá dar uma advertência para a Equipe B e o jogo deverá continuar com um check ball para a Equipe B. Se a Equipe B já tiver recebido uma advertência por retardar o jogo, uma Falta Técnica deverá ser sancionada contra a Equipe B.

Exemplo 9-5:

Após uma cesta de campo convertida por “A1”, “B1” pega a bola e então:

- Toca a linha de fundo com um pé.  
Interpretação 9-5.1: Isto é violação de linha limítrofe de “B1”, check ball para Equipe A.
- Dá 3 passos antes de começar o dribble.  
Interpretação 9-5.2: Isto é Violação de andar de B1, check ball para a Equipe A.

Exemplo 9-6:

Após uma cesta de campo convertida por “A1”, “B1” passa a bola para “B2” dentro da área de cesta de campo de 1 ponto. “B2” tenta uma cesta de campo. Interpretação 9-6: O mais rápido possível, assim que a bola deixar as mãos de “B2”, o(a) Árbitro(a) deverá sancionar a violação de “Bola Não Limpa”, pois “B2” não tinha o direito de tentar uma cesta de campo.

Exemplo 9-7:

Após um arremesso de cesta de campo não convertido de “A1”, “B1” pega o rebote da bola e dribla por 8 segundos dentro da área de cesta de campo de 1 ponto. Antes que a bola se torne limpa, “B1” recebe uma falta de “A1”.  
Interpretação 9-7: A falta será válida, pois a Equipe B tem o direito de tornar a bola limpa até que expire o período do relógio de arremesso.

Exemplo 9-8:

O arremesso de “A1” é bloqueado por “B1”. “B2” recupera a bola e penetra em direção à cesta sem ter tornado limpa a bola. Imediatamente após a bola ter

deixado as mãos de “B2” para uma bandeja, “B2” sofre uma falta de “A3”. A bandeja é convertida.

Interpretação 9-8: Isto é violação de “Bola Não Limpa”, pois a Equipe B não tem o direito de tentar uma cesta de campo. A cesta não será válida. Check ball para a Equipe A. E a falta de defesa será desprezada exceto se for sancionada uma Falta Antidesportiva ou Falta Desqualificante.

Exemplo 9-9:

Em uma tentativa de tornar a bola limpa, “A1” está driblando a bola com um de seus pés fora da área de cesta de campo de 1 ponto. Então ele(a) levanta o outro pé do chão.

Interpretação 9-9: A bola é tornada limpa, porque nenhum dos pés do A1 está dentro e nem toca o arco.

Exemplo 9-10:

Durante o check ball na parte superior do arco entre “B1” e “A1”, “B1” lança a bola fora do alcance “A1”.

- A Equipe “B” não tinha recebido uma advertência por retardar o jogo antes desta ação de “B1”.

Interpretação 9-10.1: O(a) Árbitro(a) deverá dar uma advertência oficial para a Equipe B. “A1” deve receber a bola atrás do arco. “B1” deve entregar a bola ou quicá-la para “A1” com um passe normal de basquete.

- A Equipe B já tinha recebido uma advertência por atrasar o jogo antes desta ação.

Interpretação 9-10.2: A Equipe B deverá ser imediatamente sancionada com uma Falta Técnica.

Exemplo 9-11:

Durante o check ball, “B1” se posiciona muito próximo de “A1”.

Interpretação 9-11: O(a) Árbitro(a) não deverá permitir reiniciar o jogo até que haja uma distância razoável (aprox.1 metro) entre “A1” e “B1”. Em Competições Oficiais FIBA 3x3 a nível Mundial, a logomarca 3x3 deve ser usada como distância para posicionar A1 e B1 (cada um dos jogadores posicionados em um lado da logomarca sem tocar esta logomarca).

Exemplo 9-12:

Durante o check ball entre “B1” e “A1”, “B1” está tentando roubar a bola antes que “A1” tenha o controle da bola.

- A Equipe “B” não tinha recebido uma advertência por retardar o jogo antes desta ação.

Interpretação 9-12.1: O(a) Árbitro deverá dar uma advertência oficial para a Equipe B por retardar o jogo. “A1” deve ter o controle da bola antes que “B1” possa tocar ativamente a bola. O relógio de arremesso e o cronômetro de jogo deverão ser corrigidos se o tempo correu.

- A Equipe B já tinha recebido uma advertência por retardar o jogo antes desta ação de “B1”.

Interpretação 9-12.2: A Equipe B deverá ser imediatamente sancionada com uma Falta Técnica.

Exemplo 9-13:

“A1” está driblando a bola quando “B1” toca a bola, e ambos os(as) jogadores(as) correm para a bola. Então “A1” e “B1” colocam suas mãos firmemente sobre a bola. O(a) Árbitro(a) sanciona uma bola presa.

Interpretação 9-13: A bola deverá ser concedida para a equipe de defesa, sendo neste caso a Equipe B.

Exemplo 9-14:

“A1” tenta uma cesta de campo. Após a bola tocar o aro, “A2” e “B3”, saltando para o rebote, aterrissam sobre a quadra com ambos tendo ambas as mãos firmemente sobre a bola. O(a) Árbitro(a) sanciona uma bola presa.

Interpretação 9-14: A bola deverá ser concedida para a Equipe B, pois a Equipe A tinha a última posse de bola. A equipe que não tinha a última posse de bola é considerada a equipe de defesa.

Exemplo 9-15:

Enquanto a Equipe A tem a posse da bola, o jogo é parado pelo(a) Árbitro(a) por causa de:

- A superfície da quadra apresenta um dano.

Interpretação 9-15-1: O jogo deverá continuar com um check ball para a Equipe A e com o tempo real restante no relógio de arremesso.

- O jogador(a) “A1” está lesionado(a) e necessita de uma atenção imediata.

Interpretação 9-15-2: O jogo deverá continuar com um check ball para a Equipe A e com o tempo real restante no relógio de arremesso.

- O jogador “B1” está lesionado e necessita de uma atenção imediata.

Interpretação 9-15-3: O jogo deverá continuar com um check ball para a Equipe A e com um novo período de 12 segundos no relógio de arremesso.

Exemplo 9-16:

A Equipe A converte uma cesta de campo. “B1” obtém o controle de bola dentro do “semicírculo”, mas não faz ativamente nenhum esforço para sair da área do “semicírculo”.

Interpretação 9-16: O(a) Árbitro(a) deverá aplicar rigorosamente a regra dos 3 segundos, assim que “B1” obtém o controle da bola na área restritiva.

Exemplo 9-17:

Após uma cesta de campo convertida de “A1”, o(a) “B1” pega a bola para prosseguir o jogo. “A2” dentro do semicírculo começa a fazer uma posição de defesa contra “B1” e causa um contato com falta:

- A Equipe A não tinha recebido nenhuma advertência por retardar o jogo antes desta ação do A2.

Interpretação 9-17-1: O contato da falta deve ser desconsiderado (exceto se for Falta Antidesportiva ou Desqualificante). O(a) Árbitro(a) deve parar o jogo e dar uma advertência oficial para a Equipe A por retardar o jogo. A2.

- A Equipe A Já tinha recebido uma advertência por retardar o jogo antes desta ação do A2.

Interpretação 9-17-2: O contato da falta deve ser desconsiderado (exceto se for Falta Antidesportiva ou Desqualificante). O(a) Árbitro(a) deve parar o jogo e imediatamente sancionar uma Falta Técnica para a Equipe A por retardar o jogo.

## 10. PROTELAÇÃO

- 10.1. Protelar ou deixar de jogar ativamente (ex.: não tentar pontuar) será uma violação.
- 10.2. Se a quadra for equipada com um relógio de arremesso, uma equipe deve tentar um arremesso de cesta de campo dentro de 12 segundos. A contagem do relógio de arremesso deverá começar assim que a bola estiver nas mãos do jogador de ataque (após a troca de bola com o jogador(a) de defesa ou depois de uma cesta de campo convertida, embaixo da cesta)
- 10.3. Um(a) jogador(a) de ataque, após a bola ter sido limpa, não poderá segurar e/ou driblar a bola dentro do arco de costas ou de lado para a cesta por mais de 5 segundos consecutivos

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

### Determinação 1:

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

### Determinação 2:

Um(a) jogador(a) que esteja ajustando algo de sua vestimenta (amarrando cadarço do tênis, da bermuda, etc.) e assim causando um atraso no jogo, deverá ser imediatamente substituído(a) e somente pode retornar no jogo na próxima situação de bola morta. A recusa em deixar a quadra após ser solicitado pelo(a) Árbitro(a) para fazê-lo, resultará em uma Falta Técnica

### Exemplo 10-1:

Após a bola ter sido “limpa”, “A1” está driblando dentro da área de cesta de campo de 1 ponto, próximo à linha de cesta de campo de 2 pontos, de costas para a cesta por mais de 5 segundos.

Interpretação 10-1: Isto é uma violação de protelação. Check ball para a Equipe B.

### Exemplo 10-2:

“A1” está segurando uma bola viva fora da área de cesta de campo de 1 ponto, e então passa a bola para “A2” que está próximo à cesta. “A2” dribla por 3 segundos dentro da área restritiva.

Interpretação 10-2: Isto é uma de violação de 3 segundos. Check ball para a Equipe B.

Exemplo 10-3:

“A1” está segurando uma bola viva fora da área de cesta de campo de 1 ponto, e então passa a bola para “A2” que está próximo à cesta. “A2” segura a bola por 2 segundos de costas para a cesta, começa a driblar a bola ainda de costas para a cesta por 2 segundos. “A2” termina seu drible e segura a bola por mais um segundo com suas costas para a cesta.

Interpretação 10-3: Isto é uma violação de protelação. Check ball para a Equipe B.

## 11. SUBSTITUIÇÕES

Ambas Equipes tem o direito de solicitar uma substituição quando a bola se tornar morta e antes do check ball ou do lance livre. O(a) substituto(a) pode entrar no jogo sem qualquer aviso prévio para os(as) árbitros(as) ou oficiais de mesa, enquanto a bola está morta e o cronômetro de jogo está parado. As substituições podem somente ocorrer atrás da linha final no lado oposto da cesta, e não necessitam de nenhuma ação dos(as) árbitros(as) ou dos oficiais de mesa.

Exemplo 11-1:

Após uma cesta de campo de convertida de “A1”, “B4” substitui “B1” enquanto o cronômetro de jogo está em funcionamento.

Interpretação 11-1: A substituição de “B1” não pode ser permitida. Após uma cesta, a bola não se torna morta e está disponível para a Equipe B. Então a Equipe B deverá ser imediatamente penalizada com uma Falta Técnica.

Exemplo 11-2:

São concedidos 2 lances livres para o “A1”. O “B4” substitui “B1” entre o primeiro e o segundo lance livre, antes que a bola seja entregue para “A1” para o seu segundo lance livre.

Interpretação 11-2: A substituição de “B1” será concedida desde que a bola esteja morta.

## 12. TEMPOS DEBITADOS

12.1. Para cada equipe é concedido 01 tempo debitado. Qualquer jogador(a) ou substituto(a) pode solicitar o tempo debitado quando a bola se torna morta e antes do check ball ou do lance livre.

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

12.3. Todos os tempos debitados devem durar 30 segundos.

Exemplo 13-1:

Após uma cesta de campo convertida de “A1” na prorrogação, “B1” solicita um tempo debitado.

Interpretação 13-1: A bola não se torna morta após uma cesta de campo convertida e a bola está disponível para a Equipe B. O pedido deve ser desconsiderado e o

tempo debitado não será concedido. A Equipe B deverá prosseguir o jogo driblando ou passando a bola de dentro da quadra diretamente embaixo da cesta (não atrás da linha final) para um local atrás do arco.

### 13. USO DO MATERIAL DE VÍDEO

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

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

13.2. Sem o prejuízo de precedente e usando apenas o vídeo oficial e materiais oficiais, o seguinte pode sempre ser desafiado: se o último arremesso de cesta de campo no final do jogo foi efetuado durante o tempo de jogo e/ou se se um arremesso de cesta de campo contará 1 ou 2 pontos. Nota: Um pedido de Desafio (“Challenge”) será possível somente em Jogos Olímpicos, Copa do Mundo (somente na Categoria Open) e World Tour, bem como se previsto nos respectivos regulamentos das competições e sujeito a disponibilidade do SRI (IRS)

#### Determinação 1:

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

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

- Para verificar se um arremesso convertido foi efetuado antes ou depois de ter expirado o relógio de arremesso.
- Para identificar o jogador que causou a saída da bola na linha limítrofe, quando esta violação for apitada nos 2 últimos minutos do tempo normal ou na prorrogação de um jogo. Um Desafio (“Challenge”) não pode ser solicitado

se o Árbitro não apitou uma violação de linha limítrofe.

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

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

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

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

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

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

#### Determinação 2:

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

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

#### Exemplo 13-1:

“A1” arremessa uma cesta de campo e esta é convertida, próximo ao final do período do relógio de arremesso, quando soa o sinal deste relógio de arremesso. A Equipe B obtém o controle da bola. “A1” comete uma falta. O “B1” solicita um Desafio (“Challenge”) sobre a cesta marcada de “A1”.

Interpretação 13-1: O Desafio (“Challenge”) solicitado por “B1”, para verificar se o arremesso convertido de “A1” foi efetuado dentro do tempo, deverá ser concedido.

- Se o Desafio (“Challenge”) for vencido, a cesta de “A1” não será válida e a falta de “A1” será cancelada (exceto: Falta Técnica, Falta Antidesportiva ou Falta Desqualificante). O Cronômetro de jogo será redefinido para o tempo em que a violação do relógio de arremesso ocorreu. O jogo deverá continuar com um check ball para a Equipe B (exceto se foi sancionada um Falta Técnica, Falta Antidesportiva ou Falta Desqualificante).
- Se o Desafio (“Challenge”) for perdido, a cesta e a falta de “A1” serão válidas. O jogo deverá continuar com um check ball para a Equipe “B” (exceto se a falta levar à uma situação de lance livre). O cronômetro de jogo não será redefinido.

#### Exemplo 13-2:

“A1” tenta um arremesso de cesta de campo, que não é convertido, próximo ao final do período do relógio de arremesso, quando soa o sinal deste relógio de arremesso. “A2” ganha o rebote e marca cesta. Durante a primeira posse de bola da Equipe B, após a cesta marcada de “A2”, “B1” solicita um Desafio (“Challenge”) para verificar se o arremesso para uma cesta não convertida de “A1”, foi efetuada dentro do tempo.

Interpretação 13-2: O Desafio (“Challenge”) solicitado não poderá ser concedido. Somente uma cesta de campo convertida pode ser “desafiada”, para verificar se o arremesso foi efetuado dentro do tempo ou não.

#### Exemplo 13-3:

“A1” tenta um arremesso de uma cesta de campo próximo ao final do período do relógio de arremesso. O arremesso não tocou o aro e o relógio de arremesso é reiniciado erroneamente. “A2” ganha o rebote da bola e marca cesta. A Equipe B obtém a posse de bola, e “B1” solicita um Desafio (“Challenge”) sobre o erro do reinício do relógio de arremesso.

Interpretação 13-3: O Desafio (“Challenge”) solicitado não poderá ser concedido. Somente o(a) Árbitro(a) pode decidir rever sobre um mau funcionamento ou erro do relógio de arremesso.

#### Exemplo 13-4:

“A1” ganha o rebote da bola após a Equipe B ter arremessado para uma cesta de campo. “A1” dribla em direção à cesta, sem ter tornado a bola limpa, e arremessa para uma cesta de campo. A Equipe B obtém o controle da bola. “A1” comete uma falta. “B1” solicita um Desafio (“Challenge”) sobre a Equipe A, por não ter tornado a bola limpa.

Interpretação 13-4: O Desafio (“Challenge”) solicitado deverá ser concedido.

- Se o Desafio (“Challenge”) for vencido, a cesta de “A1” não será válida e a Falta de “A1” será cancelada (exceto se a falta for uma Falta Técnica, Falta Antidesportiva ou Falta Desqualificante). O cronômetro de jogo deverá ser redefinido no tempo quando ocorreu a violação de bola não limpa. O jogo deverá continuar com um check ball para a Equipe B (exceto se a falta sancionada foi uma Falta Técnica, Falta Antidesportiva ou Falta

Desqualificante).

- Se o Desafio (“Challenge”) for perdido, a cesta de “A1” e a falta serão contadas. O jogo deverá continuar com um check ball para a Equipe B (exceto se a falta levar à uma situação de lance livre). O relógio de arremesso não será reiniciado.

Exemplo 13-5:

“A1” ganha o rebote da bola após arremesso de cesta de campo da Equipe B. “A1” dribla em direção à cesta, sem ter limpado a bola, e arremessa para uma cesta de campo que Não é convertida. “A2” ganha o rebote da bola e converte uma cesta. Durante a primeira posse de bola da Equipe B, após a cesta marcada de “A2”, “B1” solicita um Desafio (“Challenge”) sobre a Equipe A não ter tornado a bola limpa.

Interpretação 13-5: O Desafio (“Challenge”) solicitado deverá ser concedido. “B1” solicitou o Desafio (“Challenge”) durante a próxima posse de bola da Equipe B.

Exemplo 13-6:

“A1” dribla e comete um “Fumble” (perda acidental da bola). “B1” e “A1” correm em direção à bola. “A1” empurra “B1”. É sancionada uma falta de “A1” e é a 8ª falta da Equipe A. Os 2 lances livres são erroneamente concedidos para “B1”. “A2” solicita um Desafio (“Challenge”) sobre a não perda do controle de bola.

Interpretação 13-6: O Desafio (“Challenge”) solicitado deverá ser concedido. Os lances livres deverão ser cancelados, e a falta de “A1” será considerada como uma falta de ataque, de uma equipe que estava com o controle de bola. O jogo deverá ser reiniciado com um check ball para a Equipe B.

Exemplo 13-7:

“A1” marca uma cesta da área de cesta de campo de 2 pontos. Durante seu ato de arremesso, “A1” toca a linha lateral. A Equipe B obtém a posse de bola e solicita um Desafio (“Challenge”) sobre a validade da cesta.

Interpretação 13-7: O Desafio (“Challenge”) solicitado deverá ser concedido. O Ato de Arremesso é revisável. A cesta será cancelada e o jogo deverá continuar com um check ball para a Equipe B. O Cronômetro de jogo deverá ser redefinido para o tempo em que ocorreu a violação de linha limítrofe.

Exemplo 13-8:

“A1” recebe falta durante o Ato do Arremesso próximo da linha da cesta de campo de 2 pontos.

- O(a) Árbitro(a) concede 1 lance livre para “A1”. A Equipe A solicita um Desafio (“Challenge”) sobre se o arremesso foi de 1 ou 2 pontos.
- O(a) Árbitro(a) concede 2 lances livres para “A1”. A Equipe B solicita um Desafio (“Challenge”) sobre se o arremesso foi de 1 ou 2 pontos.

Interpretação 13-8: Em ambos os casos, o Desafio (“Challenge”) solicitado deverá ser concedido. O Ato de Arremesso é revisável. O(a) Árbitro(a) deverá revisar se o Ato de Arremesso ocorreu atrás do arco ou não.

Exemplo 13-9:

“A1” recebe falta durante o Ato do Arremesso próximo da linha da cesta de campo de 2 pontos. O(a) Árbitro(a) concede 2 lances livres para “A1”. A Equipe B solicita um Desafio (“Challenge”) sobre a validade do arremesso.

Interpretação 13-9: O Desafio (“Challenge”) solicitado deverá ser concedido. O Ato de Arremesso é revisável. O(a) Árbitro(a) deverá revisar se houve uma violação de linha limítrofe durante Ato de Arremesso ou se expirou o tempo do relógio de arremesso ou se expirou o tempo de jogo durante o Ato de Arremesso. As marcações que são interpretações/julgamentos do(a) Árbitro(a) não podem ser revisadas.

Exemplo 13-10:

Com 5:30 min para o final do jogo, “A1” e “B1” estão alcançando a bola. A bola sai da quadra através da linha limítrofe e o(a) Árbitro(a) concede a bola para a Equipe A. E a Equipe B solicita um Desafio (“Challenge”) sobre qual jogador causou a saída da bola da quadra.

Interpretação 13-10: O Desafio (“Challenge”) solicitado não deverá ser concedido. O Desafio (“Challenge”) solicitado para identificar qual jogador causou a saída da bola pela linha limítrofe somente será concedido nos 2 últimos minutos ou na prorrogação do jogo.

Exemplo 13-11:

“A1”, próximo da linha lateral, recebe um passe de “A2”. E “A1” vai em direção à cesta e pontua. “B1” obtém uma nova posse de bola e solicita um Desafio (“Challenge”) de saída de bola, reclamando que “A1” saiu da quadra quando recebeu o passe de “A2”.

Interpretação 13-11: O Desafio (“Challenge”) solicitado não deverá ser concedido. Uma não marcação do Árbitro (não Apito) levando à uma pontuação não pode ser desafiada.

## 14. PROCEDIMENTOS PARA PROTESTO

14.1. Uma equipe pode registrar um protesto se seus interesses foram afetados adversamente por:

- Um erro do apontador, do cronometrista ou do operador do relógio de arremesso
- Uma decisão sobre: ausência, cancelar, retardar/postergar, não reiniciar ou não jogar o jogo.
- Uma violação da elegibilidade das regras aplicáveis.

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

14.3. Para ser admissível, um protesto deve cumprir com o seguinte procedimento:

- Um(a) jogador(a) da equipe deverá assinar a súmula imediatamente ao final do jogo, e fornecer por escrito uma explicação das razões do protesto, no verso da súmula, e antes que os Árbitros tenham assinado a súmula
- Uma taxa de US\$ 200 deverá ser aplicada para cada protesto, e será pago em caso do protesto for perdido

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

protesto o mais breve possível, em qualquer caso, no mais tardar antes próxima fase de grupos ou antes de começar a próxima rodada de eliminação. A decisão dele(a) é considerada como uma decisão da regra do campo de jogo e não está sujeita a nova revisão ou apelação.

Excepcionalmente, as decisões sobre a elegibilidade podem ser apeladas conforme previsto nos regulamentos aplicáveis.

- 14.5. O(a) Supervisor(a) de Esportes da Competição (ou a pessoa indicada para ser o(a) responsável em receber os protestos, designada(o) no Congresso Técnico com as Equipes na véspera do Evento), não pode decidir mudar o resultado do jogo, exceto se houver uma evidencia clara e conclusiva que, se não fosse pelo erro que deu origem ao protesto, o novo resultado certamente teria se concretizado.

No caso de um protesto ser aceito por outras razões além da (diferentes da / que não seja a) elegibilidade das regras e que leva a uma mudança do vencedor do jogo, então o jogo será considerado como empatado no final do tempo normal de jogo, e uma prorrogação deverá ser jogada imediatamente.

## 15. CLASSIFICAÇÃO DAS EQUIPES

Tanto na classificação dentro dos grupos quanto na classificação geral das competições (diferente da classificação em Circuitos), as seguintes regras deverão ser aplicadas.

Se equipes que alcançaram a mesma fase na competição estiverem empatadas, os critérios para o desempate deverão ser aplicados na seguinte ordem:

- Maior número de vitórias (ou percentual de vitórias no caso de número diferente de jogos numa comparação entre grupos).
- Confronto Direto (somente levando em conta vitória/derrota e se aplica somente dentro de um grupo).
- Maior média de pontuação (sem considerar os placares de vitórias por ausências - W x 0)

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

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

Os critérios para classificações de Circuitos são os seguintes:

- Classificação no evento final ou anterior a ele, sendo efetivamente classificado para a final do Circuito.
- Pontos da classificação do Circuito, acumulados para classificação final em cada etapa do Circuito.
- Maior número de vitórias acumuladas no Circuito (ou percentual de vitórias no caso de número diferente de jogos).
- Maior média de pontuação durante o Circuito (sem considerar os placares de

vitórias por ausências -Wx0-).

- Chaveamento para fins de desempate será um chaveamento de Circuito feito simultaneamente com chaveamento específico de cada evento.

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

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

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

#### Determinação:

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

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

#### Exemplo 15-1:

Após todos os jogos da fase de grupos terem terminado, Equipe A e Equipe B, ambas terminam com um:

- Resultado de 2-2. A Equipe A está ranqueada à frente da Equipe B no grupo devido ao critério de confronto direto. Ambas equipes avançam para a rodada de eliminação e ambas são eliminadas após o primeiro jogo de eliminatória direta delas. Na classificação final, a Equipe B (média de 17.5 pontos) está ranqueada à frente da Equipe A (média de 16.5 pontos).

Interpretação 15-1-1: As classificações finais estão corretas. O confronto direto é somente aplicado nos grupos, mas não nas classificações finais. Com ambas as equipes terminando com o resultado de 2-3, a Equipe B está ranqueada à frente da Equipe A, devido a maior média de pontuação.

- Resultado de 1-2. A Equipe A está ranqueada à frente da Equipe B no grupo devido ao confronto direto. Ambas equipes não avançam para a rodada eliminatória. Na classificação final, a Equipe B (média de 17.5 pontos) está ranqueada à frente da Equipe A (média de 16.5 pontos)

Interpretação 15-1-2: As classificações finais estão corretas. O confronto direto é somente aplicado nos grupos, mas não nas classificações finais. Com ambas as equipes terminando com resultado de 1-2, a Equipe B está ranqueada à frente da Equipe A, devido a maior média de pontuação.

## 16. REGRAS DE CHAVEAMENTO

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

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

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

## **17. DESQUALIFICAÇÃO**

Um(a) jogador(a) será desqualificado(a) pelo restante do jogo quando este jogador(a) cometer a sua 2ª Falta Antidesportiva. Um(a) jogador(a) desqualificado(a) do jogo pode também ser desqualificado do evento pelo(a) organizador(a).

Independente disso, o(a) organizador(a) desqualificará o-a(s) jogador(a)(es-as) envolvido(a)(s) em atos de:

- violência
- agressão física ou verbal
- interferência desonesta em resultados de jogos
- uma violação das Regras de Antidoping da FIBA (Livro 4 do Regulamento Interno FIBA).

Além disso, o organizador pode desqualificar a equipe completa do evento, dependendo da contribuição dos outros membros da equipe (também pela sua passividade/não ação) em relação ao comportamento mencionado acima.

O direito da FIBA de impor sanções disciplinares dentro do regulamento do evento, os Termos e Condições do [play.fiba3x3.com](http://play.fiba3x3.com), e o Regulamento Interno da FIBA, se mantém inalterados por qualquer desqualificação sob este Art. 16.

### Exemplo 17-1:

Com 9:38 no cronômetro de jogo, “A1” e “B1” se empurram e o(a) Árbitro(a) sanciona uma Falta Dupla Antidesportiva contra eles. Com 0:25 no cronômetro de jogo, “A1” comete falta sobre “B2” por um contato excessivo. É sancionada uma Falta Antidesportiva de “A1”.

Interpretação 17-1: “A1” deverá ser Desqualificado(a) por cometer 2 Faltas Antidesportivas. “A1” deve deixar imediatamente a quadra, e além disso pode ser desqualificado(a) do evento, pelo organizador(a).

### Exemplo 17-2:

Com 9:15 no cronômetro de jogo, “A3” retarda propositalmente a continuação do jogo após uma cesta convertida. Visto que a Equipe A já tinha sido advertida pelo mesmo motivo, o(a) Árbitro(a) sanciona uma Falta Técnica para a Equipe A. Com 0:25 no cronômetro de jogo, o “A3” se dirige desrespeitosamente aos(às) Árbitros(as) e uma Falta Técnica é sancionada.

Interpretação 17-2: “A3” não será desqualificado por cometer 2 Faltas Técnicas. As 2 Faltas Técnicas devem ser sancionadas contra a Equipe A e contarão como faltas coletivas da equipe no jogo.

## 18. ADAPTAÇÕES PARA CATEGORIAS SUB12

As seguintes adaptações das regras são recomendadas para as categorias Sub12:

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

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

### Determinação 1:

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

Belo Horizonte, 30 de maio de 2026.

**COMISSÃO ORGANIZADORA**