TORNEIO BASQUETEBOL 3X3

DATA: 25 e 26 de janeiro 2024

PARTICIPAÇÃO: Aberto a todos os alunos do 5º ao 12ºano de escolaridade dos seguintes escalões:

- Infantis A e B,

- Iniciados,

- Juvenis

- Juniores

INSCRIÇÕES: Até dia 19 de janeiro 2024

Os alunos devem formar a sua EQUIPA com elementos da sua TURMA e definir o seu nome.

O aluno mais velho, define o escalão de participação.

A inscrição é realizada através do QR Code do cartaz. Os alunos dos escalões de Infantis A e B poderão realizar a inscrição junto do seu professor de Educação Física.

CONSTITUIÇÃO DAS EQUIPAS

- As equipas são formadas obrigatoriamente por 4 (quatro) alunos, do mesmo escalão e género, sendo um deles designado como o Capitão de Equipa.

- Todos os alunos inscritos nas equipas participantes são obrigados a jogar em todos os jogos do encontro (exceto em caso de lesão durante o mesmo), esta situação terá que ser devidamente anotada no boletim de jogo.

- O não cumprimento desta norma implica Falta Administrativa no respetivo jogo.

- Alunos que sejam federados na modalidade podem integrar as equipas da escola em que se encontram matriculados, com a seguinte norma:

. Em todos os ESCALÕES, para ambos os géneros, as equipas podem ser constituídas no máximo por 2 (dois) alunos federados em Basquetebol.

NOTA: pretende-se com a introdução desta norma, não impedir que os alunos federados em Basquetebol participem, mas tão-somente, conseguir/motivar a distribuição desses alunos por várias equipas.

ESCALÕES ETÁRIOS / DURAÇÃO DOS JOGOS

ESCALÃO	ANOS DE NASCIMENTO	GÉNERO	N.º FEDERADOS (máximo)	TEMPO DE JOGO
INFANTIS A	2013 a 2015	Feminino Masculino	2	8 Minutos corridos ou aos 21 pontos marcados
INFANTIS B	2011/2012			
INICIADOS	2009/2010			
JUVENIS	2006 a 2008			
JUNIORES*	2005 e + velhos			

TEMPO DE JOGO

O tempo regular de jogo deve ser o seguinte:

- Um (1) período máximo de 8 minutos corridos ou aos 21 pontos marcados.

- A primeira equipa a marcar 21 pontos ou mais, ganha o jogo se tal situação ocorrer antes do final do tempo regular de jogo. Essa regra é válida apenas para o tempo regular (não para um possível prolongamento).

- O cronómetro apenas para em situações anómalas, tais como: acidente, lesão, interrupção do jogo, ou outras de força maior, não apresentadas aqui.

- Qualquer alteração ao tempo de jogo deverá a organização do encontro informar as equipas participantes. Não existem empates nos encontros do projeto "Basquetebol 3x3 nas Escolas". **Se o marcador estiver empatado no final do tempo de jogo, a decisão será por Lance Livre até que uma equipa falhe.**

DIMENSÕES DO CAMPO

As dimensões do campo para os Torneios de 3x3 são as correspondentes a 1/2 campo de Basquetebol

POSSE DE BOLA

A primeira posse de bola determinada por "moeda ao ar", pelas equipas participantes e compostas por 4 alunos.

A equipa que vence a moeda ao ar tem posse de bola, para iniciar o jogo.

INÍCIO DO JOGO

Faz-se um "CHECK BALL", isto é, o jogo começa com o jogador atacante a pisar a linha de meio campo, com troca de bola ➔ o jogador da defesa passa à mão ou em passe curto ao jogador atacante.

DEFESA

- A seguir a cesto convertido, a equipa que ataca recolhe a bola debaixo do cesto e deve retomar o jogo a driblar ou passar para trás da linha de lance livre e seu prolongamento para as linhas laterais**. A equipa que defende não pode estar dentro da área restritiva (garrafão).**

- Se a equipa que defende rouba ou dá um toque na bola, **a bola deve ser devolvida e voltar,** por passe ou drible, **para trás da linha de lance livre e do seu prolongamento para as linhas laterais.**

- Quando a bola sai do campo de jogo, o jogo inicia-se no local onde saiu.

O jogador é considerado como atrás da linha regular, quando nenhum dos seus pés se encontra dentro ou a pisar a linha.

No caso de uma situação de bola presa a posse de bola deve ser dada à equipa que defende.

PONTUAÇÃO

Com a marcação da linha de 2 pontos (linha de lance livre e seu prolongamento até às linhas laterais), a pontuação deve seguir as seguintes orientações:

- 1 ponto = dentro da linha

- 2 pontos = atrás da linha da linha de lance livre e do seu prolongamento até às linhas laterais.

FALTAS

- As reposições da bola, por faltas ou violações, são feitas na linha que as regras do Basquetebol determinam.

-Quando ocorrer uma falta pessoal no ato de lançamento, será considerado:

* Lançamento convertido = 1 ponto convertido + 1 lance livre

* Lançamento não convertido = terá direito a 1 lance livre

- Quando for assinalada **uma falta atacante**, em nenhum momento do jogo, tem direito a lance livre.

- A partir do momento que uma equipa atinge a 7ª falta (coletiva), a equipa contrária tem direito a dois lances livres.

- Quando existe uma **falta técnica ou falta antidesportiva**, a equipa contrária tem direito a dois lances livres e posse de bola.

- Um jogador que tenha cometido duas (2) faltas antidesportivas (não aplicável a faltas técnicas) ou se praticar atos violentos, tanto verbal como física, terá que ser substituído da partida pelos árbitros e organização.

- É considerada violação, e posse de bola para a equipa adversária, **o adiamento e/ou deixar de jogar ativamente pela tentativa de pontuar.**

Nota: O árbitro deverá avisar a equipa, começando a contagem dos últimos cinco (5) segundos de posse de bola.

SUBSTITUIÇÕES

- A substituição será permitida a qualquer equipa quando a bola estiver morta, antes da troca de posse de bola ou lance livre.

- O substituto só poderá entrar após o seu companheiro sair de campo, estabelecendo contato físico, caraterizando a substituição.

- Substituições só podem acontecer atrás da linha de fundo oposta ao cesto e não há necessidade de intervenção dos árbitros ou oficiais de mesa,

- Um jogo acaba imediatamente se uma equipa ficar reduzida a um jogador

BOLAS

Tamanho das bolas a utilizar por escalão/género:

- BOLA T5 = Infantis A/B Masculinos e Femininos

- BOLA T6 = Iniciados Masculinos + Iniciados/Juvenis/Juniores Femininos

- BOLA T7 = Juvenis/Juniores Masculinos

- Os árbitros serão indicados pela organização “Basquetebol 3x3”.

- No final de cada jogo, os capitães das equipas têm obrigatoriamente de rubricar o boletim de jogo, dando como finalizado o jogo e confirmação do resultado final.

- Os casos omissos nas Regras do Jogo, são analisados e resolvidos no momento, pelos responsáveis da organização da atividade, em cada fase do Torneio.

CLASSIFICAÇÕES

- As classificações são elaboradas por escalão etário/género.

- A classificação das várias equipas, no seu escalão, é ordenada pela soma das pontuações atribuídas aos resultados dos jogos realizados, sendo:

* 2 Pontos ----- VITÓRIA

* 1 Ponto ------- DERROTA

* 0 Pontos ------ FALTA ADMINISTRATIVA

* 0 Pontos ------ FALTA DE COMPARÊNCIA

<u>Em caso de empate classificativo, os critérios para o desempate são os seguintes:</u>

- Entre 2 (duas) equipas:

1º) Resultado do jogo entre as equipas empatadas (vencedor terá vantagem na classificação final);

2º) Diferença entre pontos marcados e pontos sofridos (terá vantagem na classificação quem tiver maior diferença);

3º) Pontos marcados (quem obtiver mais pontos marcados terá vantagem na classificação).

- Entre 3 (três) ou mais equipas (são considerados todos os resultados dessa fase):

1º) Resultado do jogo entre as equipas empatadas (vencedor terá vantagem na classificação final);

2º) Diferença entre pontos marcados e pontos sofridos (terá vantagem na classificação quem tiver maior diferença);

3º) Pontos marcados (quem obtiver mais pontos marcados terá vantagem na classificação).

Se ainda assim se mantiver empate entre equipas, far-se-á um jogo de desempate, a primeira equipa a marcar 2 (dois) pontos, ganha o jogo tendo vantagem na classificação final. Sendo a primeira posse de bola decidida por "moeda ao ar".

DISPOSIÇÕES GERAIS

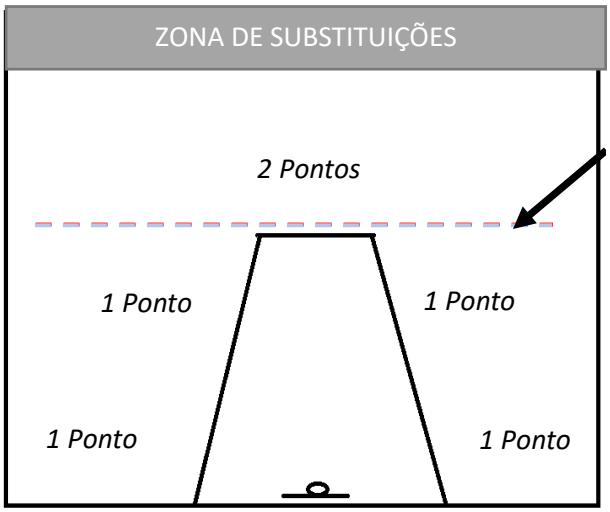
Os encontros de 3x3 devem decorrer no mais saudável espírito desportivo, de convívio e de respeito mútuo entre todos os intervenientes.

Os casos omissos no regulamento, são analisados e resolvidos no momento, pelos responsáveis pela organização da atividade, em cada fase do Projeto "Basquetebol 3x3 nas Escolas".

ANEXOS

Figura 1 - Campo Modelo

Figura 2-Campos disponíveis



Linha a ser marcada nos campos