



TORNEIO DE BASQUETEBOL 3X3 – AGOSTO / SETEMBRO 2024 REGULAMENTO

O torneio encontra-se sujeito ao seguinte Regulamento:

1. PARTICIPAÇÃO

1.1 Cada equipa, para inscrever os seus elementos corretamente, deve preencher um Boletim de Inscrição que segue em anexo a este Regulamento e remeter o mesmo para a organização até à data limite de dia 23/08/2024, por email, através do endereço basquetebol@cfosbonjoanenses.pt, ou em alternativa utilizar o seguinte formulário: <https://forms.gle/xij9vjVpcJDyRcEC7>

1.2 A equipa será inscrita no escalão ao qual pertence o jogador mais velho. sendo que poderão ser formadas equipas mistas (masculinos e femininos).

1.3 O capitão de equipa deverá, no 1º dia de competição, 30/08/2024, dirigir-se ao secretariado da organização para confirmar a inscrição da equipa. A confirmação da inscrição implica o donativo de € 25,00.

1.4 Um elemento só pode estar inscrito numa única equipa.

2. CONSTITUIÇÃO DAS EQUIPAS

2.1 As equipas são formadas por 4 (quatro) elementos do mesmo escalão sendo um deles indicado como o Capitão de Equipa, podendo existir um 5º elemento com a função específica de árbitro.

2.2 As equipas do escalão Sub-99 (considera todos os participantes nascidos em 2008 ou antes) deverão indicar qual o jogador que assume a função de árbitro, caso não tenham indicado um elemento exclusivamente para essa função.

2.3 Cada equipa só poderá apresentar um máximo de 2 (dois) elementos federados.

3. ESCALÕES ETÁRIOS/DURAÇÃO DOS JOGOS ESCALÃO ANOS DE NASCIMENTO SEXO TEMPO DE JOGO (MÁXIMO/ MÍNIMO)

MINIS 8/10/12: 2013/2018/ FEM/MASC

SUB-14/16: 2009/2012/FEM/MASC

SUB-99: RESTANTES FEM/MASC

Tempo de jogo (todos os escalões) (1 X 15 minutos, corridos ou até que uma equipa atinja 21 pontos)

Nota: O tempo do Jogo é “tempo corrido” e todos os jogos têm início ao mesmo tempo, nunca parando o cronómetro em qualquer situação. (em caso de acidente, lesão, etc. os intervenientes devem zelar pelo início do jogo o mais depressa possível.

4. DIMENSÕES DO CAMPO

4.1 As dimensões do campo para o Torneio 3x3 são as correspondentes aos campos disponíveis no polidesportivo C.F. “Os Bonjoanenses” e os jogos realizam-se a meio campo.

5. BOLAS

As bolas a utilizar nos jogos serão, de acordo com o escalão, bolas nº 5 (Minis) e 7 (Sub-14/16 e Sub-99).

6. IDENTIFICAÇÃO E EQUIPAMENTO DAS EQUIPAS

6.1 As equipas devem apresentar os B.I. (ou cópias dos mesmos) dos seus elementos em cada jogo, através do capitão de equipa, sendo que para os atletas federados devem indicar o número de licença do jogador.

6.2 Para assegurar a identidade de cada equipa os elementos de cada equipa devem utilizar em jogo camisolas/t-shirts de cor idêntica e com o número apresentado de forma visível.

7. REGRAS DE JOGO

7. Serão considerados intervalos de 5 minutos entre cada jogo.

1. Três jogadores + 1 suplente (min: 3 jogadores);
2. Jogos de 15 minutos corridos, ou assim que uma equipa atinja os 21 pontos;
3. A posse de bola inicial é definida por moeda ao ar, podendo a equipa que a ganha desistir da mesma para a ter num possível prolongamento;
4. No caso de prolongamento, a paragem é de 1’;
5. A equipa que no prolongamento consiga os primeiros dois pontos, ganha o jogo;
6. Jogo passivo: O tempo de posse de bola é de 12”, não havendo marcador electrónico, e uma equipa não está deliberadamente a atacar o cesto, o árbitro deve dar-lhes uma advertência e iniciar uma contagem dos últimos 5;
7. Os cestos convertidos valem 1 ou 2 pontos (quando fora do “arco”, 6.75m);
8. As faltas no acto de lançamento, 1 lance livre ou 2 lances livres (fora do “arco”);
9. As faltas no acto de lançamento com cesto convertido, 1 lance livre;
10. A partir da sexta falta de equipa, as seguintes são sancionadas com LL;
11. As 7ª, 8ª e 9ª faltas de equipa, são sancionadas com 2 LL, inclusive;
12. A 10ª falta de equipa e seguintes são sancionadas com 2 LL e posse de bola;
13. Os jogadores não são excluídos segundo as faltas pessoais, sujeitos ao ponto 31;
14. As faltas técnicas são sancionadas com 1 LL, sem troca de posse de bola;
15. As faltas anti-desportivas ou desqualificantes implicam 2 LL e posse de bola;
16. As faltas anti-desportivas ou desqualificantes equivalem a duas faltas de equipa;
17. Não são atribuídos lances livres após faltas ofensivas;
18. 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 do “arco”;
19. A seguir a ressalto ofensivo a equipa não tem de sair do “arco”;
20. A seguir a ressalto defensivo, a equipa deve sair do “arco” para recomeçar a jogar;
21. A seguir a desarme de lançamento ou roubo de bola, a equipa deve sair do “arco” para recomeçar a jogar;
22. Considera-se estar fora do “arco” quando nenhuma das partes do corpo toca a linha limite;
23. A posse de bola dada a qualquer equipa após situação de bola morta, deve começar com uma troca de bola – check ball – entre a defesa e o ataque (acima do arco na parte superior do campo);
24. Quando bola presa, a bola fica em posse da equipa que defende;

25. As substituições fazem-se nos tempos mortos ou antes de LL. O jogador tem que esperar fora e tocar no jogador que vai substituir;
26. As substituições fazem-se pela linha paralela à tabela (ao fundo do campo), não sendo contabilizadas, nem pelo árbitro nem pela mesa;
27. Um árbitro por jogo na fase de qualificação e dois árbitros nas eliminatórias e fase final;
28. Um desconto de tempo (30") por equipa, um jogador só pode solicitar desconto de tempo numa situação de bola morta;
29. Uma equipa perde logo o jogo, se na hora de início não tiver três jogadores;
30. Uma equipa perde logo o jogo, se abandonar o campo antes do final ou se ficar com todos os seus jogadores lesionados ou desqualificados;
31. Um jogador é desqualificado com duas faltas técnicas ou anti-desportivas ou se praticar actos violentos, tanto verbal como fisicamente, ou se cometer falta anti-desportiva seguida de falta técnica, fica ainda sujeito a ser excluído do evento pela organização;
32. Se um atleta cometer uma falta antidesportiva ou insultar um árbitro ou outro atleta, será desde logo excluído do jogo. Em caso de reincidência o atleta em causa será excluído do torneio. No caso de se verificarem comportamentos inadequados de forma constante pelo mesmo atleta (ou equipa) caberá à organização considerar a possibilidade de exclusão da equipa do torneio.
33. **Por motivos de segurança os atletas em caso algum podem agarrar o aro e são expressamente proibidos os afundações, sendo sancionados com ponto para a equipa adversária e falta técnica ao infrator.**

8. SISTEMA DE COMPETIÇÃO

8.1 O sistema de competição dos torneios 3x3 deverá ter em conta algumas hipóteses variáveis de acordo com o nº de equipas inscritas e participantes.

8.2 As possibilidades que se colocam são as seguintes:

Sistema de competição por sorteio puro e eliminação direta.

Sistema de competição de "todos contra todos".

Sistema de competição em dois momentos.

- No 1.º momento, formação de grupos nos quais jogam "todos contra todos".

- No 2.º momento, competição por sorteio puro e eliminação direta.

8.3 As equipas deverão apresentar-se no campo 5 minutos antes da hora marcada para o seu jogo.

8.4 Se a equipa não comparecer, com pelo menos 3 elementos, até 5 minutos antes da hora marcada é averbada falta de comparência com resultado 20-0.

8.5 Para o jogo apenas são considerados os elementos presentes no momento de início do mesmo.

A organização tem a responsabilidade de, através do email de contacto apresentado pela equipa na sua inscrição, divulgar antecipadamente o enquadramento/participação das equipas e dos seus membros árbitros.

9. CLASSIFICAÇÕES

9.1 As classificações, caso seja utilizado o sistema competitivo que enquadre a constituição de grupos são ordenadas pela soma das pontuações atribuídas aos resultados dos jogos realizados, sendo:

- 3 pontos ----- VITÓRIA

- 2 pontos -----EMPATE

- 1 ponto ----- DERROTA

- 0 pontos -----FALTA DE COMPARÊNCIA

9.2 Nos jogos enquadrados no sistema competitivo por eliminação direta não é considerado o empate como resultado possível. Neste quadro irá disputar-se tempos extras de 3 minutos até ser apurado um.

9.3 Em caso de empate classificativo, de uma ou mais equipas, os critérios para o desempate são os seguintes:

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

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

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

Nota: Se ainda assim se mantiver empate entre equipas aplica-se o referido no ponto 9.2.

10. DISPOSIÇÕES GERAIS

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

10.2 Participantes ou pessoas que demonstrem um comportamento inadequado serão convidadas a abandonar o jogo e/ou o recinto desportivo.

10.3 O torneio não se encontra coberto por seguro desportivo.

10.4 A organização não se responsabiliza por bens pessoais dos atletas e participantes.

10.5 Os casos omissos do Regulamento são analisados e resolvidos no momento pelos responsáveis pela organização da atividade.

C.F. “Os Bonjoanenses” Faro Basquetebol



TORNEIO DE BASQUETEBOL 3X3 – AGOSTO / SETEMBRO 2024

Ficha de Inscrição

Escalão em que compete (assinalar com X):

MINIS 8/10/12: 2013/2018/ FEM/MASC _____

SUB-14/16: 2009/2012/FEM/MASC _____

SUB-99 RESTANTES FEM / MASC _____

Nome da equipa: _____

Nome e apelido do atleta / Nº B.I. / Data Nascimento (*)

(*) assinalar com um X o capitão (e para Sub-99, com um Y o árbitro).

Contacto

Nome: _____

Telm.: _____

Email: _____