

# BASQUETE PARA CADEIRANTES



## REGULAMENTO ESPECÍFICO

Quaisquer situações não previstas neste regulamento serão seguidas as determinações das Regras Oficiais 3x3 e de Basquetebol em Cadeira de Rodas da IWBF.

#### ART. 1º - QUADRA

O jogo será disputado em meia quadra de basquete. A quadra terá as medidas de uma quadra regular de basquetebol (15m x 11m), incluindo uma linha de lance livre (5.80m), a linha do arco (6.75m) e nenhuma marcação de “semicírculo de não carga” embaixo da única cesta.

#### ART. 2º - EQUIPES

Cada equipe terá no máximo 6 (seis) atletas, sendo 3 (três) jogadores em quadra e 3 (três) substitutos. No máximo duas pessoas da equipe técnica, sendo obrigatoriamente um profissional de Esporte ou Educação Física credenciada com o registro profissional (CREF) para o exercício da função de técnico. Total de participantes por equipe: Mínimo 5 e máximo 8 pessoas.

**Parágrafo Primeiro:** A participação dos alunos na competição obedecerá às seguintes faixas etárias, no gênero masculino e feminino:

**Categoria única:** Alunos (as) nascidos em 2004, 2005, 2006, 2007 e 2008.

#### ART. 3º - OFICIAIS DA PARTIDA

O jogo será administrado por 2 (dois) árbitros e 3 (três) oficiais de mesa.

#### ART. 4º - COMEÇO DO JOGO

**4.1.** Os dois times aquecerão simultaneamente na mesma tabela antes do jogo, por 6 minutos;

**4.2** Finalizado o tempo de aquecimento, as equipes disputarão a competição de fundamentos, durante 3(três) minutos cada equipe executará 1(um) minuto de Bandeja pela direita, 1(um) minuto de bandeja pela esquerda e 1(um) minuto de lances livres;

**4.2.1** Sempre a equipe mandante do jogo começa a disputa de fundamentos;

**4.2.2** Será computado um (1) ponto de bonificação no início do jogo 3x3 para a equipe que fizer cumulativamente mais pontos na competição de fundamentos;

**4.2.3** É obrigatória a participação de todos os jogadores inscritos no jogo/competição nas disputas de lances livres e bandejas;

**4.2.4** A equipe que não utilizar todos os jogadores nas disputas de competições de fundamentos não terá o ponto de bonificação e ainda, caso tenha vencido a disputa seu ponto de bonificação será destinado a equipe adversária, respeitando ainda a tabela de pontuação por vitória no jogo (art. 13);

**4.3** Após as disputas da competição de fundamentos, o arbitro conduzirá com os capitães de ambas as equipes o jogo de “cara ou coroa” e quem ganhar terá a primeira posse de bola. Após isso, seguir-se-ão as situações de posse de bola alternada para definir as posses de bolas seguintes;

**4.3.** O jogo obrigatoriamente terá de começar com 3 (três) jogadores para cada equipe. Se a equipe ficar reduzida a menos de dois jogadores, perderá o jogo por desistência.

#### **ART. 5º - PONTUAÇÃO DO JOGO**

**5.1.** Todo arremesso bem-sucedido feito dentro do arco de 6.75m valerá 1 (um) ponto;

**5.2.** Todo o arremesso bem-sucedido atrás do arco de 6.75m valerá 2 (dois) pontos;

**5.3.** Todo lance livre bem-sucedido valerá 1 (um) ponto.

#### **ART. 6º - TEMPO DE JOGO**

**6.1. Um jogo consistirá no seguinte formato:**

Tempo de jogo. Três períodos de 5 minutos com 30 (trinta) segundos de intervalo em cada período. O relógio de jogo só parará em situação de lance livre e BOLA MORTA (check- ball). O relógio de jogo será acionado após a cobrança do lance livre.

**6.2.** A primeira equipe que fizer 17 pontos, será declarada vencedora e, caso o jogo se encerre no primeiro quarto, não será aplicado os artigos 10.1 e 10.2. Esta regra só vale para o tempo normal, sendo desconsiderada depois do início da prorrogação.

**6.3.** Se o jogo acabar empatado, será jogada uma prorrogação. Haverá um intervalo de 1 minuto antes do início da prorrogação. A primeira equipe que marcar uma cesta será declarada vencedora.

**6.4.** Para o início da prorrogação será levado em consideração o processo de posse alternada.

6.5. A equipe perderá o jogo por W.O. se no horário marcado para o início da partida ela não estiver em quadra com 3 jogadores.

#### **Art. 7º - Lances livres**

7.1. Se uma equipe cometer 6 faltas coletivas (as faltas são cumulativas para os três períodos), a partir da falta seguinte a equipe adversária estará em situação de lance livre em qualquer falta que receber.

7.2 O jogador que cometer 4 (quatro) faltas pessoais, estará eliminado da partida.

7.3. Em faltas durante o ato de arremesso na zona de 1 (um) ponto será cobrado 1 (um) lance livre.

7.4. Se o arremesso for da zona de 2 (dois) pontos, serão cobrados 2 (dois) lances livres.

7.5. Se o arremesso for bem-sucedido, 1 (um) lance livre deverá ser cobrado como bonificação.

#### **ART. 8º - TEMPO DE POSSE DE BOLA**

8.1. Cada equipe terá 14 segundos de posse de bola para concluir o ataque, contados a partir do momento em que o jogador receber, passar ou driblar a bola ultrapassando a linha de 2 pontos.

#### **ART. 9º - COMO A BOLA É JOGADA**

##### **9.1. Após uma cesta de jogo ou lance livre:**

A equipe que não converteu a cesta poderá sair driblando ou passando a bola diretamente de dentro da quadra até atrás da linha de 2 (dois) pontos, aí sim poderá atacar a cesta. A equipe que converteu a cesta não poderá marcar a bola até que ela saia do arco de 2(dois) pontos.

9.2. A mesma situação segue após um rebote da equipe que estava defendendo ganhe a posse de bola.

9.3. Um jogador é considerado como estando atrás do arco quando todas as suas rodas estiverem fora do arco. A linha que forma o arco é considerada como estando dentro do arco.

9.4.A bola é considerada como tendo sido jogada fora do arco quando:

- A bola deixa a(s) mão(s) do jogador atrás do arco em um passe ou arremesso; OU
- O jogador com a bola que está fora do arco tem sua cadeira de rodas em contato com a linha do arco ou o piso dentro do arco; OU

- A bola entra em contato com o arco ou o piso dentro do arco.

#### ART. 10º - SUBSTITUIÇÃO DE JOGADORES DURANTE PARTIDA

10.1 A equipe que possuir mais de 3 jogadores deverá ter todos os jogadores atuando por pelo menos 1 quarto completo em cada jogo na fase de classificação.

10.2 Na fase semifinal e/ou final quando houver as equipes ficarão liberadas de cumprir o art.10.1.

#### ART. 11º - TEMPO DEBITADO

Cada equipe terá direito a 1 (um) tempo de 30 segundos de duração por jogo, incluindo a prorrogação.

#### ART. 12º - CLASSIFICAÇÃO FUNCIONAL

Em nenhum momento uma equipe terá jogadores participando do jogo cuja soma do total de pontos de classificação funcional exceda o limite de 10 pontos.

12.1 Se uma ou mais jogadoras estiverem em quadra A EQUIPE receberá o benefício de 1 ponto. (11 pontos).

#### ART. 13º - QUADRO DE PONTUAÇÃO POR JOGO

VITÓRIA	3
VITÓRIA SEM INSERIR TODOS OS PARTICIPANTES	2
DERROTA	1
DERROTA POR W.O.	0

#### ART. 14º - SISTEMA DE PONTUAÇÃO FINAL

O sistema de pontuação final por equipe será utilizado mediante a participação no mínimo de 3 (três) delegações, de acordo com a tabela abaixo:]

CLASSIFICAÇÃO	PONTOS	
1º lugar	12	DOZE
2º lugar	9	NOVE
3º lugar	7	SETE
4º lugar	5	CINCO
5º lugar	4	QUATRO
6º lugar	3	TRES
7º lugar	2	DOIS
8º lugar	1	UM

#### ART. 15º. CRITÉRIO DE DESEMPATE

Havendo empate na contagem de pontos entre duas ou mais equipes, dentro de uma mesma fase, proceder-se-á ao na seguinte ordem:

1º - Será feita uma reclassificação levando-se em conta somente os resultados dos jogos realizados entre as equipes empatadas, sendo melhor classificada a equipe que obteve o maior número de vitórias nos confrontos entre as equipes empatadas dentro da fase;

2º - Persistindo o empate, o desempate será feito pelo melhor saldo de cestas, somente dos placares dos jogos realizados entre as equipes empatadas dentro da fase;

3º - Persistindo o empate, o desempate será feito pelo maior número de cestas, somente dos placares dos jogos realizados entre as equipes empatadas dentro da fase;

4º - Persistindo o empate, o desempate será feito pelo melhor saldo de cestas, levando- se em consideração os placares de todos os jogos realizados pelas equipes dentro da fase;

5º - Persistindo o empate, o desempate será feito pelo maior número de cestas, levando- se em consideração os placares de todos os jogos realizados pelas equipes dentro da fase;

6º - Não se resolvendo a situação de empate, utilizar-se-á o sorteio.

#### ART. 16º - BOLA DE JOGO

A bola de jogo poderá ser a adulto masculino ou a 3x3 masculino.

#### ART. 17º - PREMIAÇÃO

Serão premiadas com troféus as três (3) primeiras equipes, assim como todos os jogadores e técnicos das referidas equipes com medalhas e Troféu para o cestinha do campeonato.

#### ART.18º - CASOS OMISSOS

Os casos omissos deste Regulamento serão resolvidos pela Coordenação do Basquetebol 3x3 em cadeira de rodas em conjunto com a Coordenação Geral do Evento.

Direção Técnica

Jogos Escolares Maranhenses – PARAJEM's 2022.