

JOGGA LISEBOA

O DESPORTO COMEÇA AQUI



Regimento Específico BASQUETEBOL 3x3

Índice

Preâmbulo.....	4
Artigo 1.º.....	4
Escalões Etários, Dimensões do Campo, Bola, Tempo de Jogo e Variantes da Modalidade.....	4
Artigo 2.º Constituição das equipas	5
Artigo 3.º.....	5
Fase Local - Especificações Técnicas e Pedagógicas	5
Artigo 4.º.....	5
Fase Final - Especificações Técnicas e Pedagógicas	5
Artigo 5.º.....	7
Classificação, Pontuação e Desempate	7
Artigo 6.º.....	8
Arbitragem e Oficiais de Mesa.....	8
Artigo 7.º.....	8
Prémios	8
Artigo 8.º.....	9
Inscrições.....	9
Artigo 9.º.....	9
Casos Omissos	9

Preâmbulo

O presente **Regimento Específico** aplica-se à generalidade das competições de **Basquetebol 3x3**, realizadas no âmbito do **Joga Lisboa** em conformidade com o estabelecido no regime previsto no respetivo Regimento Geral, aprovado pelo Exmo. Sr. Diretor do Departamento da Atividade Física e do Desporto (Despacho n.º 50/P/2023, de 15-03-2023, publicado no 1.º Suplemento ao Boletim Municipal n.º 1517, de 16-03-2023), bem como nas Regras Oficiais em vigor para esta modalidade desportiva.

Pode, ainda, ser complementado pelo Regimento de Prova da respetiva Fase, elaborado pela Comissão Executiva.

O Regulamento de Provas da Federação Portuguesa de Basquetebol aplica-se a todos os escalões, com adaptação adequada das regras às condições de realização dos jogos, ao equipamento/material disponível e aos recursos humanos existentes.

Artigo 1.º

Escalões Etários, Dimensões do Campo, Bola, Tempo de Jogo e Variantes da Modalidade

- Os escalões etários são os previstos no Quadro 1:

Quadro 1

Época Desportiva	Ano Nascimento			
	Escalão I	Escalão II	Escalão III	Escalão IV
2024/2025	2017/2018	2015/2016	2013/2014	2011/2012

Nota: Cada atleta de cada equipa deve participar na prova correspondente ao seu escalão etário.

- As dimensões do campo, a bola, o tempo de jogo, bem como as variantes previstas para a modalidade, são os que se mencionam no Quadro 2:

Quadro 2

Escalões	Variante do Jogo	Dimensões do Campo	Bola	Tempo de Jogo e Intervalo	Observações
Escalão I	3x3	15m x 14m	Nº5 e 6	8min/ ou 21pts – Escalão I e II	Masc./Fem. e/ou Misto
Escalão II				10min /ou 21pts – Escalão III e IV	
Escalão III					

EscalãoIV					
------------------	--	--	--	--	--

3. O Tempo de jogo é **“Ao cronómetro”**. Durante o jogo o cronómetro para em todas as faltas e violações verificadas pelo árbitro.
4. O quadro competitivo é disputado na **“Vertente de basquetebol 3x3”**.

Artigo 2.º
Constituição das equipas

1. Cada equipa é constituída por:
 - a) 3 (três) atletas no mínimo e 4 (quatro) atletas no máximo;
 - b) 1 (um) responsável de equipa.
2. Todos os atletas de uma equipa devem apresentar-se em campo com equipamento próprio, identificador da sua equipa/freguesia, distribuídos pela Comissão Executiva.
3. Todos os atletas de uma equipa da Fase Final, devem ter participado na respetiva Fase Local pela mesma Freguesia.

Artigo 3.º
Fase Local - Especificações Técnicas e Pedagógicas

1. A Fase Local tem como objetivo a realização de jogos de forma a apurar a equipa da Freguesia que vai representar a respetiva Junta de Freguesia na Fase Final.
2. A realização dos jogos na Fase Local é assegurada por cada Junta de Freguesia. A sua realização deve agrupar as equipas num sistema de todos contra todos.
3. As regras de arbitragem, tempo de jogo e pontuações são iguais às da Fase Final.

Artigo 4.º
Fase Final - Especificações Técnicas e Pedagógicas

1. Na Fase Final, cada Freguesia pode apresentar uma equipa por escalão de acordo com o estipulado em Observações do Quadro 2. As equipas são organizadas em séries de grupos, disputando um sistema de todos contra todos.

2. Os critérios de seleção dos atletas que representam a Freguesia respetiva na Fase Final, são definidos pela Coordenação Local de cada Freguesia e amplamente divulgados antes do início da Fase Local. A representação da Freguesia é sempre feita através da participação na Fase Local.
3. Consoante o número de equipas representantes das Freguesias na Fase Final, a Comissão Organizadora pode permitir a participação de mais do que uma equipa, em moldes a definir pela mesma Comissão.
4. Constituição das equipas: em todos os escalões, as equipas das Freguesias podem ser constituídas por atletas do sexo masculino, feminino e/ou mistas. A ficha com a constituição de cada uma das equipas das Juntas de Freguesia deve ser fornecida à Comissão Executiva, para qualquer uma das Fases, Local ou Final, até 3 (três) semanas antes da realização das mesmas.
5. Cesto: obtém-se um cesto quando uma bola viva entra pela parte superior do aro e atravessa o cesto, de acordo com o estipulado nas seguintes alíneas:
 - a) Os cestos convertidos valem 1 ou 2 pontos (quando fora do “arco”, 6.75m);
 - b) As faltas em ato de lançamento, resultam num lance livre ou 2 lances livres (fora do “arco”);
 - c) A seguir a cesto, o cronómetro não para;
 - d) No caso de descontos de tempo, lances livres e situações de bola parada, o cronómetro é reiniciado após “check ball”;
 - e) As faltas em ato de lançamento com cesto convertido resultam num lance livre;
 - f) A partir da 7.ª falta de equipa, as seguintes são sancionadas com dois lances livres;
 - g) A partir da 10.ª falta, as seguintes são sancionadas com 2 lances livres mais posse de bola;
 - h) Após cesto convertido, a equipa que defende não pode estar dentro do semicírculo de “não carga”;
 - i) Após 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”.
6. **Substituições:** As substituições fazem-se nos tempos mortos ou antes de lances livres. O jogador tem de esperar fora e tocar no jogador que abandona o campo. As substituições são realizadas pela linha de meio-campo, linha paralela à tabela (ao fundo do campo), não sendo contabilizadas, nem pelo árbitro nem pela mesa.
7. **Regra dos 5 (cinco) segundos:** – não se aplica.
8. **Regra dos 8 (oito) segundos:** não se aplica.
9. **Regra dos 24 (vinte e quatro) segundos:** – não se aplica. O tempo de posse de bola é de 12 segundos. Em caso de não existir marcador eletrónico, o árbitro deve proceder a um aviso e iniciar

uma contagem manual dos últimos 5 segundos, caso a equipa com posse de bola não desenvolva o esforço de lançar ao cesto adversário.

- 10. Faltas e Infrações:** uma falta é uma infração das Regras do Jogo que implica um contacto pessoal com um adversário ou um comportamento antidesportivo. Os jogadores não são excluídos segundo as faltas pessoais. Apenas são desqualificados com duas faltas antidesportivas ou uma falta desqualificante.
- 11. Reposições:** Após falta ou violação, a bola deve ser reposta no ponto médio, atrás da linha 6.75m.
- 12. Empate:** No final do tempo regulamentar, caso o resultado se mantenha empatado há lugar a prolongamento de 5 (cinco) minutos. A pausa de jogo até se iniciar o prolongamento é de 1 (um) minuto. A equipa que marcar os primeiros 2 (dois) pontos, ganha o jogo.
- 13. Falta de Comparência:** é atribuída derrota por 0-2 (zero a dois) à equipa da Freguesia que não comparecer no jogo ou se na hora do início do mesmo não tiver 3 (três) jogadores presentes.
- 14.** Os pontos **11**, **12** e **13** devem ser sempre cumpridos, não existindo possibilidade de qualquer base de entendimento entre treinadores ou técnicos responsáveis pelas equipas das Freguesias, aquando da realização dos jogos.

Artigo 5.º

Classificação, Pontuação e Desempate

- 1.** A classificação das equipas das Freguesias nas várias fases do Quadro Competitivo é determinada pela somados pontos obtidos no total dos jogos efetuados, de acordo com o seguinte critério:
 - a)** Vitória: 3 (três) pontos;
 - b)** Empate: 2 (dois) pontos – não se aplica;
 - c)** Derrota ou Falta Administrativa: 1 (um) ponto;
 - d)** Falta de Comparência: 0 (zero) pontos.
- 2.** A classificação final é estabelecida por ordem decrescente dos pontos obtidos, sendo a grelha de classificações iniciada pela equipa com o maior número de pontos.
- 3.** Quando uma equipa, por qualquer razão, for eliminada da competição, todos os jogos por ela realizados são anulados.
- 4.** No caso de igualdade de pontos entre equipas no final de cada Fase Local ou Final, o desempate é feito de acordo com os seguintes critérios:

- a) Resultado verificado entre as equipas empatadas;
 - b) Diferença entre pontos marcados e sofridos, sendo mais bem classificada a equipa cuja diferença for maior;
 - c) Equipa com maior número de atletas inscritos.
5. Existe, ainda, uma classificação de Freguesia por escalão, em que estas são classificadas de acordo com o critério previsto no Quadro 3.

Quadro 3

Classificação versus Pontuação	
1º Classificado	24 pontos
2º Classificado	23 pontos
3º Classificado	22 pontos
4º Classificado	21 pontos
5º Classificado	20 pontos
(...)	(...)

Artigo 6.º

Arbitragem e Oficiais de Mesa

1. Os jogos são dirigidos por 1 (um) árbitro e por 2 (dois) oficiais de mesa.
2. As funções da mesa de jogo são:
 - a) Preencher o boletim de jogo em colaboração com a equipa de arbitragem;
 - b) Cronometrar o tempo de jogo.
3. Os árbitros e oficiais de mesa são elementos dos cursos técnicos profissionais, árbitros jovens dos Cursos de Arbitragem da Associação de Basquetebol de Lisboa e/ou colaboradores dos clubes e das Juntas de Freguesia participantes, supervisionados pela Federação Portuguesa de Basquetebol e pela Associação de Basquetebol de Lisboa.

Artigo 7.º

Prémios

Os prémios a atribuir às equipas são os previstos nas normas estabelecidas no **Regimento Geral do Joga Lisboa**.

Artigo 8.º
Inscrições

As inscrições efetuam-se de acordo com as normas estabelecidas no **Regimento Geral do Joga Lisboa**.

Artigo 9.º
Casos Omissos

1. Os casos omissos e as dúvidas resultantes da aplicação do presente Regimento, são analisados, integrados e resolvidos, de acordo com a legislação subsidiária aplicável, nomeadamente, a *Lei de Bases da Atividade Física e do Desporto* e os Regulamentos da Federação Portuguesa de Basquetebol, aplicados, respetivamente, e, em última instância, pela Comissão Organizadora.

2. Da decisão da Comissão Organizadora não cabe recurso.