



JUBs

Temporada 2019

REGULAMENTO ESPECÍFICO DO BASQUETE 3x3 PARADESPORTIVO

1. A competição de Basquete 3x3 será realizada de acordo com este Regulamento.
2. Cada IES poderá inscrever o quantitativo de alunos(as)-atletas e membros da Comissão Técnica, conforme estabelecido no Regulamento Geral.
3. Os jogos serão disputados seguindo as normas a seguir:
 - 3.1. O tempo regular de jogo será de 01 (um) período de 10 (dez) minutos. O relógio deve ser interrompido durante as situações de bola parada e lances livres. O relógio deve ser reiniciado depois que a troca da bola for concluída (assim que chegar às mãos do time de ataque);
 - 3.2. No entanto, a primeira IES que marcar 21 pontos ou mais ganha o jogo, se tal evento ocorrer antes do final do tempo regular de jogo. Esta regra é válida para o tempo regular, não para a prorrogação;
 - 3.3. Se o placar estiver empatado ao final do tempo de jogo, uma prorrogação será jogada. Haverá 01 (um) minuto de intervalo antes da prorrogação. A primeira IES a marcar 02 (dois) pontos na prorrogação ganha o jogo.
4. Para a classificação das equipes, será observada a seguinte pontuação:

Pontuação	
Vitória	2 (dois) pontos
Derrota	1 (um) ponto
Derrota por WxO	0 (zero) ponto

5. As equipes deverão ter 02 (dois) uniformes de jogo, com a mesma numeração, obedecendo ao descrito no Regulamento Geral.
 - 5.1. O uniforme de cada aluno(a)-atleta constará:
 - Camisa numerada na frente e nas costas (conforme regra);
 - Calção;
 - Meias;
 - Tênis.
 - 5.2. Os alunos(as)-atletas que apresentarem-se fora dos padrões de uniformes estabelecidos no Regulamento Geral não serão impedidos de competir no seu 1º dia de participação, e terão relatório encaminhado à Comissão Disciplinar. A partir do seu 2º dia de participação, os alunos(as)-atletas que não adequarem seus uniformes ao exigido por este Regulamento serão impedidos de participar;

6. A equipe deverá comparecer ao local do jogo com antecedência e devidamente uniformizada. Para ter condição de participação, antes do início do jogo, todos os componentes da equipe deverão apresentar suas credenciais à equipe de arbitragem.

6.1. NÃO será permitido participar com Credencial Temporária.

7. Em caso do não comparecimento de uma equipe dentro do horário estipulado para o jogo, após a contagem de 15 minutos será declarada ausente, aplicando-se o WxO em favor da equipe presente, à qual será declarada vencedora pelo placar de **21x00**. Caso nenhuma das duas equipes se façam presentes em tempo hábil, será declarado o duplo não comparecimento, atribuindo-se derrota a ambas as equipes.

Ausência (WxO)	
Basquete 3x3	21x00

8. No banco de reservas só poderão ficar os(as) alunos(as)-atletas e Comissão Técnica inscritos: técnico, preparador físico, oficiais, médico e fisioterapeuta, respeitando o limite de quantitativo permitido durante a partida, cujos nomes deverão constar da relação de inscrição.

9. A entrada dos(as) alunos(as)-atletas na quadra para o aquecimento será feita tão logo ela esteja livre e após a autorização do árbitro.

9.1. O tempo de aquecimento na quadra dependerá do término do jogo anterior. Entretanto, será garantido o tempo mínimo de 05 (cinco) minutos para as equipes aquecerem na quadra de jogo;

9.2. O aquecimento inicial, a critério de cada equipe, poderá ser feito fora da quadra, em local determinado pela Coordenação de Basquete 3x3.

10. Na Fase Classificatória, quando no mesmo grupo 02 (duas) ou mais equipes terminarem empatadas em número de pontos, o desempate far-se-á da seguinte maneira, e em ordem sucessiva de eliminação:

a) Confronto direto no jogo realizado entre as equipes empatadas na fase (utilizado somente no caso de empate entre 02 (duas) equipes);

b) Saldo de pontos (pontos prós – pontos contra) apurado nos jogos disputados entre as equipes empatadas;

c) Maior coeficiente de pontos *average* apurado nos jogos disputados entre as equipes empatadas;

d) Maior coeficiente de pontos *average* apurado em todos os jogos disputados pelas equipes na fase;

e) Menor número de pontos contra, apurado em todos os jogos disputados pelas equipes na fase;

f) Sorteio.

Observações:

- Na hipótese da aplicação do critério de pontos *average*, dividir-se-á o número de pontos pró pelos pontos contra, considerando-se classificada a equipe que obtiver maior resultado;
- Quando, para cálculo de *average*, uma equipe não conceder pontos, é ela a classificada, pois o zero é infinito, o que impossibilita a divisão, assegurando à equipe sem pontos concedidos a classificação pelo sistema *average*;
- Quando, para cálculo de *average*, mais de uma equipe não conceder pontos, será classificada a equipe que tiver a maior quantidade de pontos pró, pois tecnicamente seu resultado será maior.

11. Serão utilizados os seguintes critérios técnicos para classificar os 2^{os} e 3^{os} lugares de todos os grupos da Fase Classificatória para a Fase Semifinal:

11.1. Os grupos com maior número de equipes terão eliminados todos os pontos e resultados obtidos nos jogos com o último lugar de cada grupo, deixando todos os grupos com mesmo número de equipes, para posteriormente passar para o item 11.2. Caso todos os grupos tenham o mesmo número de equipes, passar-se-á automaticamente para o item 11.2.

11.2. Será classificado o 2^o lugar que tenha maior número de pontos ganhos;

11.3. Caso haja mais de uma equipe empatada na condição descrita no item 11.2, passar-se-á aos critérios específicos descritos a seguir, somente para os empatados:

- a) Pontos *average* (dividir os pontos pró pelos pontos contra nos jogos entre as equipes selecionadas na fase). Classifica-se o maior resultado;
- b) Pontos pró (pontos feitos nos jogos entre as equipes selecionadas na fase). Classifica-se o maior resultado;
- c) Pontos contra (pontos concedidos nos jogos entre as equipes selecionadas na fase). Classifica-se o menor resultado;
- d) Sorteio.

12. Estará automaticamente suspenso do jogo subsequente na mesma modalidade/naipe, o(a) aluno(a)-atleta e/ou membro da Comissão Técnica que cometer uma falta desqualificante, exceto nos seguintes casos:

12.1. O(a) aluno(a)-atleta que for desqualificado por cometer 02 (duas) faltas antidesportivas ou;

12.2. O membro da Comissão Técnica que for desqualificado por cometer faltas técnicas;

“Um técnico que tenha recebido uma falta desqualificante deve ser substituído pelo assistente técnico inscrito na súmula. Se não houver assistente técnico inscrito na súmula, ele deverá ser substituído pelo capitão.”

- 12.3.** Não se aplica o disposto neste artigo se, antes do cumprimento da suspensão, o(a) aluno(a)-atleta e/ou membro da Comissão Técnica for absolvido pelo órgão julgante competente, desde que constante no termo de decisão do respectivo processo disciplinar o não cumprimento da suspensão automática, nos termos da legislação desportiva vigente;
- 12.4.** Para fins do disposto neste artigo, entende-se por jogo subsequente o ocorrente na mesma competição, evento e no ano específico correspondente.
- 13.** A participação de aluno(a)-atleta ou integrante da Comissão Técnica, suspenso automaticamente, implicará nos procedimentos adotados abaixo, além de ter relatório encaminhado para a Comissão Disciplinar para as providências cabíveis.
- 13.1.** Em caso de derrota da equipe infratora, o resultado do jogo será mantido;
- 13.2.** Em caso de vitória da equipe infratora, o resultado do jogo será revertido em favor da equipe adversária.
- 14.** Os casos omissos serão resolvidos pela Coordenação da modalidade, com anuência da Direção Geral, não podendo essas resoluções contrariarem o Regulamento Geral.