AGRUPAMENTO DE ESCOLAS DA BOA ÁGUA

www.aeboaagua.campus.sapo.pt

**BASQUETEBOL 3X3**

**12 de Novembro de manhã – 2º ciclo**

**12 de Novembro de tarde – 3º ciclo**



Regulamento do evento



TORNEIO DE BASQUETEBOL 3X3 DA BOA ÁGUA

12 de Dezembro de 2014

**REGRAS E PRINCÍPIOS DE JOGO**

As regras são as do Basquetebol adaptadas ao tipo de jogo – 3x3, pelo que são definidas as seguintes alterações:

a) O Jogo tem lugar em ½ campo, sendo o seu início realizado com a “bola ao ar” no círculo da área restritiva desse ½ campo;

b) O tipo de quadro competitivo e a duração do tempo de cada Jogo é definido de acordo com o número de equipas participantes;

c) O tipo de quadro competitivo será definido de forma que as equipas façam entre 2 jogos no mínimo e 4 jogos no máximo (como referência); o número elevado de equipas presente para a mesma competição levará à constituição de séries de 3 ou 4 equipas;

d) As turmas podem apresentar duas equipas por género, com um mínimo de 4 jogadores por equipa e máximo de seis, cabendo a cada professor gerir este processo e devendo ser entregues aos coordenadores da actividade **até ao dia 8 de Dezembro** (através do email antoniocoruche@hotmail.com). **Nos anos anteriores as turmas só podiam apresentar uma equipa por género, com um total de seis jogadores por equipa e obrigatoriedade de fazer entrar ao intervalo os jogadores que ficaram de fora. Passando esta gestão agora a fazer parte da própria equipa.**

e) A equipa que defende, quando sofre um cesto ou quando recupera a posse de bola só pode atacar o cesto depois de ela ter saído da zona do prolongamento da linha de 3 pontos **ou da linha que seja definida em sua substituição**;

f) As reposições da bola, por faltas ou violações, são feitas nas linhas que as regras do Basquetebol determinam;

g) A cada 3 faltas é averbado um ponto à equipa adversária;

i) Cada cesto marcado vale 2 pontos;

j) Nos jogos em que tem que haver um vencedor, o desempate, será feito através de 3 lances-livres por jogadores diferentes. Se o empate persistir, mantem-se a ordem de lançamento das equipas, com alternância da equipa e dos lançadores de cada equipa e a primeira equipa a marcar ganho o jogo;

l) Não há substituições fora do intervalo, com exceção de lesões ou outra situação com permissão do professor responsável;

m) O não cumprimento do Espirito Desportivo leva à desqualificação da equipa.