



GOVERNO DO ESTADO DO RIO GRANDE DO NORTE
SECRETARIA DE ESTADO DA EDUCAÇÃO DO ESPORTE E DO LAZER
SUBSECRETARIA DO ESPORTE E DO LAZER
COORDENADORIA DE DESPORTO ESCOLAR

SECRETARIA DE ESTADO DA EDUCAÇÃO DO ESPORTE E DO LAZER
SUBSECRETARIA DO ESPORTE E DO LAZER
COORDENADORIA DO ESPORTE E DO LAZER



JERN'S
DESDE 1969

REGULAMENTO ESPECÍFICO - BASKET 3X3

REGULAMENTO ESPECÍFICO – BASKET 3X3

Art.1º A Competição de Basquetebol 3x3 será realizada de acordo com as regras oficiais da FIBA adotadas pela Confederação Brasileira de Basquete (CBB), salvo o estabelecido neste *Regulamento Específico e no Regulamento Geral dos Jogos Escolares do Rio Grande do Norte – JERN'S 2026*.

Art.2º As Instituições de Ensino representante de cada Unidade de Ensino poderá inscrever de 03 (três) a 04 (quatro) alunos-atletas.

Parágrafo único – As equipes que se apresentarem no local/hora do jogo com número inferior de alunos-atletas ao estabelecido como mínimo no *Art.3º* deste regulamento serão consideradas perdedoras por número insuficiente de alunos-atletas para a disputa do jogo, sendo enquadradas em derrota por WxO.

Art.3º As bolas oficiais de jogo serão, de acordo com seus respectivos naipes e categorias:

I - Mirim Feminino e Masculino – Bola Penalty Oficial 5.6;

II - Infantil e Juvenil Feminino – Bola Penalty Oficial 6.8;

III - Infantil e Juvenil Masculino – Bola Penalty Oficial 7.8.

Art.4º O sistema de pontuação nos grupos será:

4.1. Vitória – 02 pontos.

4.2. Derrota – 01 ponto.

4.3. Derrota por WxO – 00 ponto.

Art.5º Os uniformes deverão obedecer à regra da modalidade, o Regulamento Geral e aos seguintes critérios:

I - As equipes deverão usar uniformes com números de 01 (um) a 99 (noventa e nove).

II - Short iguais e sem bolso obedecendo ao Regulamento Geral da competição.

III - Meias aparentes com predominância da mesma cor para todos os atletas.

Art.6º Em caso do não comparecimento de uma equipe dentro do horário estipulado para o jogo, após a contagem de 15 minutos, apenas para o primeiro jogo do dia, será declarada ausente, aplicando-se:

I - WxO em favor da equipe presente, a qual será declarada vencedora pelo placar de 15x00, e somará 2 pontos na classificação. A equipe ausente não ganhará nenhum ponto para efeito de classificação.

Parágrafo único – Caso nenhuma das duas equipes se façam presentes em tempo hábil, será declarado o duplo não comparecimento, atribuindo se derrota a ambas as equipes e nenhum ponto será somado na classificação.

Art.7º Não será permitido jogar com piercing, brinco, colar, presilha ou qualquer outro objeto que ponha em risco a integridade física dos alunos-atletas.

Art. 8º Equipes.

Cada equipe é composta por quatro (4) jogadores (três [3] jogadores na quadra e um [1] substituto).

Art. 9º Início do Jogo.

- I - Ambas as equipes devem realizar aquecimento simultaneamente antes do jogo;
- II - A primeira posse de bola deve ser determinada por cara ou coroa. A equipe que ganhar o lançamento da moeda decide se fica com a posse de bola no início da partida **ou** na prorrogação, caso venha a ocorrer; e
- III - O jogo deve iniciar com três (3) jogadores.

Art. 10º A presença do professor-técnico:

Parágrafo primeiro – O professor-técnico deverá estar presente nos locais de competição durante os jogos da equipe que é responsável, mesmo que sua presença não seja permitida na área do banco.

Parágrafo segundo – Não será permitida na área do banco, nos jogos das categorias Infantil e Juvenil, seguindo as posturas estabelecidas nas Regras Oficiais da FIBA adotadas pela Confederação Brasileira de Basketball (CBB). A interferência do professor-técnico nessa categoria deve ser analisada pela arbitragem de acordo com o estabelecido nas regras oficiais da Federação Internacional de Basquetebol (FIBA).

Parágrafo terceiro – Será permitida na área do banco nos jogos da categoria Mirim, sentando-se em uma cadeira reservada para ele na área destinada ao atleta substituto da equipe da respectiva escola. Nestas condições, os poderes do professor técnico são:

- I - Comunicar-se com o atleta substituto sentado ao seu lado;
- II - Comunicar-se com a equipe em quadra;
- III - Orientar sua equipe nas situações de tempo debitado e em intervalo antes da prorrogação, caso venha a ter.
- IV - Comunicar-se com a arbitragem unicamente para solicitar o tempo da equipe; logo, a comunicação com a arbitragem em situações divergentes dessa, acarretará na aplicação da falta técnica como penalidade para sua equipe e, após a segunda ocorrência, na expulsão do professor-técnico de quadra.

Art. 11º Pontuação durante o jogo.

- I - Deverá ser atribuído um (1) ponto a cada arremesso dentro da linha de dois pontos.
- II - Serão atribuídos dois (2) pontos a cada arremesso de trás da linha de dois pontos.
- III - Será atribuído um ponto (1) a cada lance livre com sucesso.

Art.12º Tempo de Jogo/Vencedor de um Jogo.

- I - O tempo regular de jogo deve ser um (1) período de 10 minutos.
 - O cronômetro do jogo deverá parar apenas nos “tempos debitados”, Lances livres e nos 30 (trinta) segundos finais do tempo regular dos jogos.
- II - No entanto, o primeiro time a marcar 21 pontos ou mais ganha o jogo se tal evento ocorrer antes do final do tempo regular de jogo. Essa regra é válida para o tempo regular, não para a prorrogação.

III - Se o placar estiver empatado ao final do tempo de jogo, uma prorrogação será jogada. Haverá um intervalo de um minuto (1) antes da prorrogação. A primeira equipe a marcar dois (2) pontos na prorrogação ganha o jogo.

IV - Uma equipe perderá o jogo por desistência se no horário programado para o início da partida a equipe não estiver presente na quadra de jogo com três (3) jogadores prontos para jogar.

Art. 13º Faltas/Lances Livres.

I - A equipe está em situação de falta coletiva quando tiver cometido sete (7) faltas no período.

II - Será atribuído um (1) lance livre às faltas cometidas durante o ato de arremessar dentro da linha de dois pontos.

III - Serão atribuídos dois (2) lances livres às faltas cometidas durante o ato de arremessar de trás da linha de dois pontos.

IV - Será atribuído um (1) lance livre adicional às faltas cometidas durante o ato de arremessar seguidas de um arremesso bem sucedido.

V - Às faltas cometidas em situações que não caracterizem o ato de arremessar, mas em situação de penalidade, será atribuído 1 (um) lance livre.

VI - Se a quadra for equipada com um relógio de arremesso, uma equipe deve tentar um arremesso dentro de 12 segundos. A contagem do relógio deve começar assim que a bola chega às mãos dos jogadores de ataque (após a troca com o jogador de defesa ou depois de um arremesso bem sucedido, abaixo da cesta).

VII - Se a quadra não estiver equipada com um relógio de arremesso e uma equipe não estiver suficientemente tentando chegar à cesta adversária, o árbitro deverá avisar a equipe começando a contagem dos últimos cinco (5) segundos de posse de bola.

Art. 14º Substituições.

I - A substituição será permitida a qualquer equipe quando a bola estiver parada.

Art. 15º Pedidos de tempo.

I - Apenas um pedido de tempo de 30 segundos por jogo é concedido a cada equipe. Um jogador pode pedir o tempo em uma situação de bola parada.

Art. 16º Classificação das equipes.

I - Se equipes que alcançaram a mesma fase na competição estiverem empatadas, os critérios para o desempate deverão ser aplicados na seguinte ordem:

- Maior número de vitórias (ou percentual de vitórias no caso de número diferente de jogos numa comparação entre grupos).
- Confronto Direto (somente levando em conta vitória/derrota e se aplica somente dentro de um grupo).
- Maior média de pontuação (sem considerar os placares de vitórias por ausências - W x 0)



GOVERNO DO ESTADO DO RIO GRANDE DO NORTE
SECRETARIA DE ESTADO DA EDUCAÇÃO DO ESPORTE E DO LAZER
SUBSECRETARIA DO ESPORTE E DO LAZER
COORDENADORIA DE DESPORTO ESCOLAR

II - Se equipes ainda estiverem empatadas após esses três critérios, a(s) equipe(s) com o melhor ranqueamento vence(m) o desempate.

Art. 17º Os casos omissos serão resolvidos pela Subcomissão de Basquetebol e a Comissão Técnica Desportiva.