



BASKET DE PRAIA

Todas as ações referentes ao jogo e à competição são regidas pelas Regras Oficiais editadas pela FIBA e adotadas pela CBB, exceto pelas seguintes alterações, previstas especificamente para o Basketball de Praia:

1. **O JOGO** – O Basketball de Praia é jogado por 2(duas) equipes compostas de 8(oito) atletas cada uma, sendo 4(quatro) em quadra e 4(quatro) substitutos.
2. **O EQUIPAMENTO** (Quadra e Dimensões) - A quadra de jogo será delimitada na areia da praia por fitas de nylon, com as dimensões de 20 metros de comprimento por 10 metros de largura, medidas da margem interna das linhas limitrofes.
3. **JOGADORES, SUBSTITUTOS E TÉCNICOS** – Cada equipe deverá constituir-se de 8(oito) jogadores, um dos quais será o capitão, com 4(quatro) atuando em quadra e 4(quatro) reservas, que substituirão o técnico nos pedidos de tempo e nas substituições da equipe, na ausência do mesmo.
4. **DURAÇÃO DO JOGO** – O jogo consistirá em 2(dois) tempos de 10(dez) minutos cada, com intervalo entre eles de 5(cinco) minutos. O cronômetro será travado apenas em tempos debitados, execução de lances-livres e quando for solicitado pela arbitragem, com exceção dos últimos 2(dois) minutos de cada tempo de uma partida, que serão cronometrados integralmente.
5. **TEMPO DEBITADO** – Cada equipe terá direito a 1(um) tempo debitado de 1(um) minuto, a cada meio-tempo.
6. **EMPATE E PERÍODOS EXTRAS** – Se um empate for verificado ao final do segundo meio-tempo, o jogo será decidido em um período extra, através do critério de morte súbita, com a equipe marcadora da primeira cesta nesse período sendo considerada vencedora, independente do valor da cesta.
7. **REGRA DOS 3 SEGUNDOS** – O atleta não poderá permanecer, por mais de 3 segundos, no espaço abaixo e próximo à cesta, com objetivo de tirar vantagem no jogo.
8. **LANCES-LIVRES** – A distância da área de lance-livre será delimitada a 5(cinco) metros de distância da linha final da quadra, sendo essa distância identificada por bandeirinhas colocadas nas laterais fora do campo de jogo, cabendo à arbitragem a indicação da colocação do executante.



BASKET DE RUA

REGULAMENTO

- 1 - Cada equipe será constituída de no máximo 03 (três) jogadores devidamente inscritos até a data limite fixada pelos organizadores, tendo os mesmos que apresentar documento de identidade antes do início de cada partida, e estarem uniformizados para a mesma.
 - 2 - Inclusões ou substituições só serão permitidas com o aval dos coordenadores.
 - 3 - As equipes serão divididas nas seguintes categorias; em ambos naipes:
 - INF. - Até 15 anos
 - JUV. - Até 18 anos
 - ABERTA - Acima de 18 anos.
 - * - COMPLETOS NO ANO DO EVENTO.
 - 4 - Em nenhuma hipótese será permitido que um atleta inscrito em uma categoria, participe em outra pela mesma ou outra equipe.
 - 5 - Todos os jogos serão iniciados, obrigatoriamente, com 03 (três) jogadores. A desobediência, implicará na eliminação automática da equipe.
- 2.2.4 Área de cesta de três pontos
A área de cesta de três pontos de uma equipe (Diagrama 1 e Diagrama 3) é toda a área da quadra de jogo, exceto a área próxima à cesta da equipe adversária, limitada e incluindo por:
- Duas linhas paralelas, perpendiculares à linha de fundo, com as bordas externas a 6,25 m do ponto na quadra diretamente perpendicular ao centro exato da cesta dos adversários. A distância deste ponto da borda interna do ponto médio da linha final é 1.575 m.
 - Um semicírculo com raio de 6.25 m medido a partir da borda externa do centro (que é o mesmo ponto definido acima) que se encontra com as linhas paralelas.
- 2.2.5 Áreas de banco de equipe
As áreas de banco das equipes (Diagrama 1) serão marcadas fora da quadra, do mesmo lado da mesa de controle e dos bancos das equipes. Cada área será limitada por uma linha prolongada a partir da linha final, com pelo menos 2m de comprimento, e por outra linha, também com pelo menos dois metros de comprimento, traçada a 5m da linha central e perpendicular à linha lateral.



17-Cada jogador pode fazer até 3 faltas. Contudo será eliminado do jogo.

18-Cada equipe pode jogar com no mínimo dois componentes, sobrando apenas um, independente do placar, perderá por W X O.

19-Caso haja empate ao final da partida, a mesma será decidida em arremessos livres alternados, a equipe que converter, acompanhada do erro da adversária, será declarada vencedora.

20- A bola não precisa ser tocada pelo árbitro em caso de reposição, excetuando situações que o próprio árbitro determine isso.

21- Em caso de rebote da equipe que se encontrava na defesa, é necessário que a bola saia do garrafão para que o trio possa atacar.

22-As partidas do evento serão regidas pelas regras oficiais do basquetebol, excetuando as mudanças acima citadas.

23- Serão premiados em cada categoria e naipes, com troféus e medalhas os trios colocados em 1º e 2º lugares e apenas medalhas para os classificados em 3º lugar.

24-Os casos omissos a este regulamento serão decididos pela comissão organizadora, inclusive, julgamento de atos indisciplinados, onde seja necessário, suspensão ou eliminação de atletas.



REGRA DE TRINCA

1. A duração do jogo é de 7 minutos, em tempo corrido, e somente o árbitro poderá determinar a paralisação do cronômetro;
2. Cada equipe tem 10 segundos para arremessar à cesta;
3. A marcação de pontos é a da FIBA, incluindo a cesta de 3 pontos;
4. A quadra da TRINCA é a metade de uma oficial aprovada pela FIBA;
5. Cada jogador pode cometer até 3 (três) faltas. A quarta falta elimina-o, mas a equipe poderá continuar com o mínimo de 2 (dois) jogadores;
6. A cada equipe é permitido um máximo de 10 faltas. Ao ocorrer a décima primeira, a equipe ficará com apenas um jogador na quadra e será considerada perdedora;
7. As equipes podem inscrever 4 (quatro) jogadores, mas não haverá substituição durante o jogo;
8. Se o arremessador sofrer falta, terá direito a um número de lances livres iguais ao do número de pontos que marcaria caso acertasse o arremesso. Se o arremesso for convertido, terá direito a apenas mais um lance, mesmo que a equipe adversária já tenha cometido quatro ou mais faltas. Nos demais casos de faltas, a partir da quarta falta da equipe, o adversário terá direito a dois lances livres. Faltas técnicas serão punidas com dois lances livres e a posse da bola continuará com o time beneficiado pela infração. Todos os lances livres estão sujeitos à regra 9;
9. Os lances livres serão acumulados pela equipe e arremessados após o encerramento do tempo de 7 (sete) minutos de jogo, unicamente se puderem ser decisivos para o resultado final da partida;
10. Os jogos empatados após a cobrança dos lances livres serão decididos por série de um arremesso para cada equipe, detrás da linha de 3 (três) pontos. A equipe que conquistou a primeira posse de bola da partida terá o direito de escolha de arremessar primeiro. As equipes revezarão os seus integrantes na cobrança, sempre na mesma ordem, até que na mesma série um arremesso seja desperdiçado e a outra equipe converta.
11. O jogo se inicia com bola ao alto. A posse inicial será da equipe que primeiro tiver controle da bola, depois do bola ao alto.