



## REGULAMENTO LIBBRA – 2023

**Art. 1º** – O Regulamento da LIBBRA tem por objetivo fixar e publicar normas uniformes e padronizadas para as competições de Basquete de Rua, utilizadas como instrumento da manifestação desporto-participação e promovidas/organizadas pela CUFA e suas representações nos Estados e no Distrito Federal. Parágrafo único – Este Regulamento aplica-se, indistintamente, a todos os jogadores/equipes, masculinas e femininas participantes das competições de Basquete de Rua organizadas responsabilidade da CUFA, no plano nacional, ou, suas representações na esfera estadual.

### **1 - Quadra e Bola**

1.1 - O jogo será jogado em uma quadra de jogo de 3x3 com uma cesta. Uma quadra regular de 3x3 tem 15m (largura) e 11m (cumprimento). A quadra deverá ter uma área restritiva de tamanho normal, incluindo uma linha de lance livre (5,80m), uma linha de 2 pontos (6,75) e uma área de “semicírculo”, embaixo da cesta. Uma meia quadra de basquetebol tradicional pode ser usada.

1.2 - Uma bola de 3x3 deverá ser usada.

### **2 - Equipes**

2.1 - Cada equipe deverá ter 06 jogadores (03 em quadra e 3 substitutos).

2.2 – A comissão organizadora disponibilizará os uniformes para cada equipe participante, onde o uso do mesmo será obrigatório.

### **3 - Início do Jogo**

4.1 - Ambas as equipes deverão fazer o aquecimento simultaneamente antes do jogo. O lançamento da moeda determinará qual equipe obtém a primeira posse de bola.

4.2 - A equipe que vencer o lançamento da moeda pode escolher se beneficiar da posse de bola no início do jogo ou no início de uma eventual prorrogação.

4.3 - O jogo não pode começar se uma das equipes não estiver na quadra de jogo com 03 jogadores(as) prontos(as) para jogar.

### **5 – Pontuação**

1 ponto – caneta;

1 ponto – lance livre;

1 ponto – arremesso a frente da linha de dois pontos;

1 ponto – apagão (quando o jogador de posse da bola cobre a cabeça do marcador adversário com sua camisa ou com a do próprio marcador);

2 pontos – enterrada;

2 pontos – arremesso, atrás da linha de dois pontos;

3 pontos – enterrada com ponte aérea;

### **6 - Tempo de Jogo/Vencedor de um Jogo**

6.1 - O tempo normal de jogo será dois períodos de 8m30s minutos. O cronômetro de jogo deverá ser parado durante as situações de bola morta e lances livres. O cronômetro de jogo deverá ser reiniciado quando:

- Durante um *check ball*, a bola está à disposição do(a) jogador(a) de ataque após o *check ball* ter sido completado;
- Após o último arremesso de lance livre convertido, a próxima equipe de ataque está com a posse de bola;



- Após o último arremesso de lance livre não convertido a bola continua viva, a bola toca ou é tocada por qualquer jogador(a) na quadra de jogo.
- 6.2 - Se a pontuação estiver empatada ao final do tempo normal de jogo, um período extra será jogado. Deverá haver um intervalo de 1 minuto antes de a prorrogação começar. A primeira equipe que fizer 2 pontos na prorrogação vence o jogo.
- 6.3 - Uma equipe perderá o jogo por ausência se, no horário marcado para o início do jogo, a equipe não estiver presente na quadra com 03 jogadores(as) prontos(as) para jogar. No caso desta perda por ausência, a pontuação do jogo é marcada com W-O ou O-W (sendo "W" colocado para o vencedor). Para a equipe vencedora este resultado do jogo não será considerado quando for calcular sua média de pontos (*average score*), enquanto para a equipe perdedora o resultado do jogo deverá ser considerado "0" (zero) pontos quando for calcular sua média de pontos (*average score*). Uma equipe será desqualificada da competição após sua segunda ausência ou no caso de não comparecimento em quadra.
- 6.4 - Uma equipe perderá por desistência se deixar a quadra antes do final do jogo ou todos(as) os(as) jogadores(as) da equipe estiverem lesionados(as) e/ou forem desqualificados(as). Em caso de uma situação de desistência, a equipe vencedora pode escolher manter a sua pontuação como está ou ter o jogo ganho por W-O, enquanto a pontuação da equipe desistente será "0" (zero) em qualquer destes casos. No caso de uma desistência onde a equipe vencedora escolhe ter a vitória por W-O, o resultado deste jogo não será considerado quando for calculada a média de pontos (*average score*) desta equipe.
- 6.5 - Uma equipe que perder a partida por desistência ou uma ausência desonesta será desqualificada da competição.

## **7 - Faltas/Lances Livres**

- 7.1 - Uma equipe estará em uma situação de penalidade após ter cometido 6 faltas. Os(as) jogadores(as) não são excluídos com base no número de faltas pessoais, sendo sujeitos ao Artigo 16.
- 7.2 - Se a falta é cometida sobre um(a) jogador(a) que está no ato de arremesso, será concedido a este(a) jogador(a) um número de lances livres da seguinte forma:
- Se o arremesso de cesta de campo efetuado for convertido, a cesta será marcada, e terá 1 lance livre como adicional. Serão concedidos 2 lances livres se for a sétima falta da equipe;
  - Se o arremesso de cesta efetuado dentro do arco não for convertido, terá 1 lance livre. Serão concedidos 2 lances livres se for a sétima falta da equipe;
  - Se o arremesso de cesta efetuado atrás do arco não for convertido, terá 2 lances livres.
- 7.3 - Faltas antidesportivas e faltas desqualificantes são contadas como 2 faltas para a equipe. A primeira falta antidesportiva de um jogador será penalizada com 2 lances livres, mas o time beneficiado não terá posse de bola. Todas as faltas desqualificantes - incluindo a segunda falta antidesportiva de um(a) jogador(a) - serão penalizadas com 2 lances livres e perda da posse de bola.
- 7.4 - As 7ª, 8ª e 9ª faltas de equipe serão penalizadas com 2 lances livres. A 10ª falta e todas as faltas subsequentes da equipe serão penalizadas com 2 lances livres e perda da posse de bola. Este Artigo se aplica também para as faltas antidesportivas e para as faltas durante o ato de arremesso e se sobrepõe aos Artigos 7.2, 7.3, mas não se aplica em caso de faltas técnicas.
- 7.5. Todas as faltas técnicas serão sempre penalizadas com 1 lance livre. O lance livre deverá ser administrado imediatamente. Após 1 lance livre, o *check ball* deverá ser



administrado pela equipe que tinha o controle da bola ou que teria direito à bola quando a falta técnica foi sancionada. O jogo deverá ser reiniciado da seguinte forma:

- Se a falta técnica foi cometida por um(a) jogador(a) defensivo(a), então o relógio de arremesso será restabelecido com 12 segundos;
- Se a falta técnica foi cometida pela equipe atacante, o relógio de arremesso para esta equipe continuará com o tempo em que foi parado. Nota: nenhum lance livre será concedido em uma falta de ataque.

### **8 - Como a Bola é Jogada**

8.1 - Após cada cesta de campo convertida ou último lance livre (exceto aqueles seguidos por posse de bola):

- Um(a) jogador(a) da equipe que não pontuou deve prosseguir o jogo driblando ou passando a bola de dentro da quadra diretamente embaixo da cesta (não atrás da linha de fundo) para um companheiro atrás do arco;
- O(a) jogador(a) de defesa não poderá tocar ou tentar roubar a bola na área do “semicírculo” embaixo da cesta.

8.2 - Após cada arremesso de cesta de campo não convertida ou último lance livre (exceto aqueles seguidos por posse de bola):

- Se um(a) jogador(a) de ataque ganha o rebote da bola, pode continuar a tentativa de pontuar, sem ter que voltar a bola para atrás do arco;
- Se um(a) jogador(a) de defesa ganha o rebote, deve voltar a bola, para atrás do arco (passando ou driblando).

8.3 - Se a equipe de defesa rouba ou dá um toco na bola, deve voltar a bola para atrás do arco (passando ou driblando).

8.4 - A posse de bola dada a qualquer equipe após uma situação de bola morta deverá começar com um *check ball*, por exemplo: a troca de bola - entre o(a) jogador(a) de defesa e o(a) de ataque - atrás do arco na parte superior da quadra.

8.5 - Um(a) jogador(a) é considerado(a) como estando “atrás do arco” quando nenhum de seus pés está dentro ou sobre a linha do arco.

8.6 - No caso de uma situação de bola presa, o jogo deverá ser reiniciado com *check ball* para a última equipe de defesa. O relógio de arremesso deve ser restabelecido para 12 segundos.

### **9 - Protelação**

9.1 - Protelar ou deixar de jogar ativamente (ex.: não tentar pontuar) será uma violação.

9.2 - Se a quadra for equipada com um relógio de arremesso, uma equipe deve tentar um arremesso de cesta de campo dentro de 12 segundos. A contagem do relógio de arremesso deverá começar assim que a bola estiver nas mãos do(a) jogador(a) de ataque - após a troca de bola com o(a) jogador(a) de defesa ou depois de uma cesta de campo convertida, embaixo da cesta.

9.3 - Um(a) jogador(a) de ataque, após a bola ter sido limpa, não poderá segurar e/ou driblar a bola dentro do arco de costas ou de lado para a cesta por mais de 5 segundos consecutivos. Nota: se a quadra não estiver equipada com um relógio de arremesso e uma equipe não estiver tentando suficientemente atacar para cesta, os(as) árbitros(as) devem dar nestes últimos 5 segundos um aviso para a equipe atacante sobre o tempo restante, contando-os em voz alta e sinalizando-os com o braço estendido.

### **10 - Substituições**



10.1 - Ambas as equipes têm o direito de solicitar uma substituição quando a bola se tornar morta e antes do *check ball* ou do lance livre. O(a) substituto(a) pode entrar no jogo sem qualquer aviso prévio para os(as) árbitros(as) ou oficiais de mesa, enquanto a bola está morta e o cronômetro de jogo está parado. As substituições podem somente ocorrer atrás da linha final, no lado oposto da cesta, e não necessitam de nenhuma ação dos(as) árbitros(as) ou dos oficiais de mesa.

### **11 - Tempos Debitados**

11.1 - Para cada equipe é concedido 01 tempo debitado. Qualquer jogador(a) ou substituto(a) pode solicitar o tempo debitado quando a bola se torna morta e antes do *check ball* ou do lance livre.

11.2 - Todos os tempos debitados devem durar 30 segundos.

### **12 - Classificação das Equipes**

12.1 - Tanto na classificação dentro dos grupos quanto na classificação geral das competições, se as equipes que alcançaram a mesma fase 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 apenas dentro de um grupo);
- Maior média de pontuação (sem considerar os placares de vitórias por ausências – W-0).

12.2 - Se ainda estiverem empatadas após esses três critérios, a equipe com o melhor ranqueamento vence o desempate.

### **15 - Desqualificação**

15.1 - Um(a) jogador(a) será desqualificado(a) pelo restante do jogo quando este(a) jogador(a) cometer a sua segunda falta antidesportiva. Um(a) jogador(a) desqualificado(a) do jogo pode também ser desqualificado do evento pelo(a) organizador(a). Independentemente disso, o(a) organizador(a) poderá desqualificar o(a) atleta envolvido(a) em atos de:

- violência;
- agressão física ou verbal;
- interferência desonesta em resultados de jogos;

15.2 - O(a) organizador(a) pode desqualificar a equipe completa do evento, dependendo da contribuição de seus membros (também pela sua passividade/não ação) em relação ao mau comportamento;

### **16 – Premiação**

**1º lugar:** Troféu + Medalha + R\$1.000

**2º lugar:** Troféu + Medalha + R\$350

**3º lugar:** Troféu + Medalha + R\$150



## CHAVEAMENTO

CHAVE A	CHAVE B	CHAVE C	CHAVE D	CHAVE E	CHAVE F	CHAVE G	CHAVE H	FEMININO
TIME 1	TIME 5	TIME 9	TIME 13	TIME 17	TIME 21	TIME 25	TIME 29	TIME 33
TIME 2	TIME 6	TIME 10	TIME 14	TIME 18	TIME 22	TIME 26	TIME 30	TIME 34
TIME 3	TIME 7	TIME 11	TIME 15	TIME 19	TIME 23	TIME 27	TIME 31	TIME 35
TIME 4	TIME 8	TIME 12	TIME 16	TIME 20	TIME 24	TIME 28	TIME 32	TIME 36

## CONFRONTOS

A	B	C	D	E	F	G	H	FEM
1x4	5x8	9x12	13x16	17x20	21x24	25x28	29x32	33x36
2x3	6x7	10x11	14x15	18x19	22x23	26x27	30x31	34x35
1x3	5x7	9x11	13x15	17x19	21x23	25x27	29x31	33x35
4x2	8x6	12x10	16x14	20x18	24x22	28x26	32x30	36x34
1x2	5x6	9x10	13x14	17x18	21x22	25x26	29x30	33x34
3x4	7x8	11x12	15x16	19x20	23x24	27x28	31x32	35x36

## JOGOS CLASSIFICATÓRIOS

DIA 24/06/2023

JOGO	HORÁRIO	CHAVE
1	09h00	A
2	09h20	FEM
3	09h40	A
4	10h00	FEM
5	10h20	A
6	10h40	FEM
7	11h00	A
8	11h20	FEM
9	11h40	A
10	12h00	FEM
11	12h20	A
12	12h40	FEM



**DIA 25/06/2023**

JOGO	HORÁRIO	CHAVE
13	09h30	B
14	09h50	B
15	10h10	B
16	10h30	B
17	10h50	B
18	11h00	B

**DIA 02/07/2023**

JOGO	HORÁRIO	CHAVE
19	09h00	C
20	09h20	D
21	09h40	C
22	10h00	D
23	10h20	C
24	10h40	D
25	11h00	C
26	11h20	D
27	11h40	C
28	12h00	D
29	12h20	C
30	12h40	D

**DIA 03/07/2023**





JOGO	HORÁRIO	CHAVE
31	09h30	E
32	09h50	E
33	10h10	E
34	10h30	E
35	10h50	E
36	11h10	E

**DIA 08/07/2023**

JOGO	HORÁRIO	CHAVE
37	09h00	F
38	09h20	G
39	09h40	F
40	10h00	G
41	10h20	F
42	10h40	G
43	11h00	F
44	11h20	G
45	11h40	F
46	12h00	G
47	12h20	F
48	12h40	G

**DIA 09/07/2023**

JOGO	HORÁRIO	CHAVE
------	---------	-------



49	09h30	H
50	09h50	H
51	10h10	H
52	10h30	H
53	10h50	H
54	11h10	H

**DIA 15/07/202 – QUARTAS DE FINAL MASC**

JOGO	HORÁRIO
55	09h00
56	09h30
57	10h00
58	10h30

**DIA 16/07/2023 – SEMI FINAL MASC**

JOGO	HORÁRIO
59	10h00
60	10h30

**DIA 22/07/2023 – FINAIS**

JOGO	HORÁRIO
61	10h00
62	10h30

**DIA 23/07/2023 – 3\*/4\* lugar**

JOGO	HORÁRIO
63	10h00
64	10h30



