

Art. 1 - 3x3 Regras

Art. 2 Equipas

Cada equipa deve ter no mínimo 3 jogadores e no máximo 5 (3 jogadores no campo, e os outros suplentes).

Art. 3 Árbitros

Haverá, pelo menos, um árbitro em cada jogo.

Art. 4 Início do Jogo

A primeira posse de bola é determinada por sorteio.

Art. 5 Pontuação

5.1. Dentro do arco - 1 ponto.

5.2. Fora do arco - 2 pontos.

5.3. Lance Livre - 1 ponto.

Art. 6 Tempo do Jogo e Vencedor

6.1. O tempo do um período de 10 minutos (tempo corrido).

6.2. A primeira equipa a chegar aos 21 pontos ganha. O jogo acaba quando se esgota o tempo ou uma equipa chaga aos 21 pontos.

6.3. Se no fim do tempo houver um empate haverá um prolongamento. Haverá um intervalo de um minuto e começara o prolongamento a primeira equipa a marca 3 pontos, ganha.

6.4. Se uma equipa não está presente à hora marcada para seu jogo, é averbada falta de comparência e consequentemente derrota.

6.5. Se uma equipa abandona o campo antes do fim do jogo, ou

Art. 7 Faltas e Lançes Livres

7.1. Uma equipa com mais do 6 faltas está em situação da penalidade. Jogadores não são desqualificado com faltas normais.

7.2. Faltas durante um lançamento, dentro do arco, vão receber um lance livre. Faltas durante um lançamento fora do arco, vão receber dois lances livres.

7.3. Se uma falta é durante um lançamento convertido, haverá um lance livre.

7.4. Faltas da equipa 7, 8 e 9 serão sanconadas com dois lances livres. Falta da equipa 10 e seguinte são sancionadas com dois lances livres e posse de bola.

7.5. Faltas técnica serão penalizada com um lence livre e posse de bola.

7.6. Faltas “antidesportivas” são punidas com dois lances livres e posse de bola.

7.7. Depois dos lances livres, falta técnica ou da “antidesportiva.” jogo continuar, com uma troca de bola no meio campo.

Nota: faltas ofensivas não oiginam lances livres.

Art. 8 A Bola e Posse.

8.1. Lançamento convertido (com exceção das faltas técnicas e “antidesportivas”):

- O jogo continua quando jogadores das duas equipas trocam a bola no meio campo.

- 8.2.** Lançamento ou lance livre não converido (com exceção das faltas técnicas e “antidesportivas”):
- Se a equipa ofensiva gaha o ressalto, ela pode continuar sem restrição.
 - Se a equipa defensiva ganha o ressalto, ela deve voltar atras do arco (com passe ou driblando).
- 8.3.** Se a equipa defensiva rouba ou bloqueia a bola, ela deve voltar atrás do arco (com passe ou driblando).
- 8.4.** Quando uma equipa recebe a bola durante uma situação de bola morta, o jogo vai continuar, com um passe atrás do arco i.e. jogadores das duas equipas trocam a bola atrás do arco.
- 8.5.** Na situação da bola ao ar, a equipa defensiva ganha possessão.

Art. 9 Paragem de Jogo

- 9.1.** Se uma equipa, intencionalmente, não tenta a marcar, vai ser violação.
- 9.2.** Cada lançasmneto tem que ser feito em 24 segundos . O relógio vai começar quando o jogador ofensivio recebe a bola.
- Nota: se uma equipa não está a tentar marcar, o árbitro vai dar um aviso com um contagem regressiva de 5.

Art. 10 Substituições

Cada equipa pode fazer substituições quando há uma situação de bola morta, antes da muança de posse ou do lance livre. O substituto pode entrar quando o outro jogador da equipa toca-o fora do campo. Substituições não precisam da autorização do árbitro ou da mesa.

Art. 11 Desconto de Tempo

- 11.1.** Cada equipa tem um descnto de tempo por jogo. Qualquer jogador pode pedir senpre durante uma situação de bola morta.
- 11.2.** Cada desconto de tempo é de 30 segundos.

Art. 12 Classificação na Fase de Grupos

1. Mais Vitórias
2. Confronto directo
3. Melho média de pontos

Art. 13 Estrutura do Torneio:

Fase de Grupos: Grupos vão ser anunciados antes do dia da Maratona.
Depois da Fase Grupo, os jogos de eliminatória vão ser marcados e anunciados.

Art. 14 Desqualificação

Um jogador com duas faltas “antidesportivas” tem que abandonar o jogo. O árbitro ou a Palavra da Vida podem desqualificar o jogadora se for necessário. Se um jogador é violento, age ou fala muito agressivamente, a Palavra da Vida pode desqualificar o jogador. A Palavra da Vida pode desqualificar uma equipa, também, por conduta desadequada, ou se a equipa não ajudar no processo de acalmar o jogador da sua equipa.