



# JEMG

JOGOS ESCOLARES  
DE MINAS GERAIS

## **REGULAMENTO ESPECÍFICO BASQUETE EM CADEIRA DE RODAS 3X3 PCD/2024**

**Art. 1º** - A competição de Basquetebol em Cadeira de Rodas 3x3 dos Jogos Escolares de Minas Gerais - JEMG/2024 obedecerá às regras da IWBF, observando as adaptações deste Regulamento.

**Art. 2º** - A competição será realizada em meia quadra de basquetebol oficial.

**Art. 3º** - A participação dos estudantes-atletas na competição obedecerá à seguinte faixa etária:

Categoria única: estudantes-atletas nascidos em 2007, 2008, 2009, 2010 e 2011.

**Art. 4º** - A reunião técnica, de participação obrigatória para os representantes, será realizada em data e local previamente estabelecidos pela Comissão Organizadora. A ausência acarretará na eliminação da escola na modalidade.

**Art. 5º** - Cada equipe terá no máximo 6 (seis) jogadores, sendo 3 (três) jogadores em quadra e 3 (três) substitutos.

**Art. 6º** - É obrigatória a participação de todos os jogadores inscritos no jogo.

§ 1º - A equipe que possuir mais de 3 (três) jogadores deverá ter todos os jogadores atuando por pelo menos 1 (um) quarto completo em cada jogo.

§ 2º - A equipe que não cumprir esse item será considerada perdedora pelo placar de 17 x 00.

**Art. 7º** - O jogo obrigatoriamente terá de começar com 3 (três) jogadores para cada equipe. Se a equipe ficar reduzida a menos de dois jogadores, perderá o jogo por desistência, placar de 17 x 00.

**Parágrafo único:** A equipe perderá o jogo por WxO se no horário marcado para o início da partida ela não estiver em quadra com 3 jogadores.

**Art. 8º** - O jogo terá três períodos de 5 (cinco) minutos com 30 (trinta) segundos de intervalo em cada período. O relógio de jogo só parará em situação de lance livre e bola morta (check-ball). O relógio de jogo será acionado após a cobrança do lance livre.

**Parágrafo único** - Cada equipe terá direito a 1 (um) tempo de 30 segundos de duração por jogo, incluindo a prorrogação.

**Art. 9º** - A primeira equipe que fizer 17 pontos será declarada vencedora. Esta regra só vale para o tempo normal, sendo desconsiderada depois do início da prorrogação.

§ 1º - Todo arremesso bem-sucedido feito dentro do arco de 6.75m valerá 1 (um) ponto.

§ 2º - Todo o arremesso bem-sucedido atrás do arco de 6.75m valerá 2 (dois) pontos.

§ 3º - Todo lance livre bem-sucedido valerá 1 (um) ponto.

**Art. 10** - Se o jogo acabar empatado será jogada uma prorrogação. Haverá um intervalo de 1(um) minuto antes do início da prorrogação. A primeira equipe que marcar uma cesta será declarada vencedora.

**Parágrafo único** - Para o início da prorrogação será levado em consideração o processo de posse alternada.

**Art. 11** - Se uma equipe cometer 6 (seis) faltas coletivas (as faltas são cumulativas para os três períodos), a partir da falta seguinte a equipe adversária estará em situação de lance livre em qualquer falta que receber.

**Parágrafo único:** O jogador que cometer 4 (quatro) faltas pessoais estará eliminado da partida.

**Art. 12** - Cada equipe terá 14 (quatorze) segundos de posse de bola para concluir o ataque, contados a partir do momento em que o jogador receber, passar ou driblar a bola ultrapassando a linha de 2 (dois) pontos.

**Art. 13** - Após uma cesta de jogo ou lance livre, a equipe que não converteu a cesta poderá sair driblando ou passando a bola diretamente de dentro da quadra até atrás da linha de 2 (dois) pontos, aí sim poderá atacar a cesta. A equipe que converteu a cesta não poderá marcar a bola embaixo da cesta depois um ponto convertido.

**Parágrafo único** - A mesma situação segue após um rebote da equipe que estava defendendo ganhe a posse de bola.

**Art. 14** - Um jogador é considerado como estando atrás do arco quando todas as suas rodas estiverem fora do arco. A linha que forma o arco é considerada como estando dentro do arco.

**Art. 15** - A bola é considerada como tendo sido jogada fora do arco quando deixa a(s) mão(s) do jogador atrás do arco em um passe ou arremesso, ou o jogador com a bola que está fora do arco tem sua cadeira de rodas em contato com a linha do arco ou o piso dentro do arco, ou a bola entra em contato com o arco ou o piso dentro do arco.

**Art. 16** - Em nenhum momento uma equipe terá jogadores participando do jogo cuja soma do total de pontos de classificação funcional exceda o limite de 10 (dez) pontos.

**Art. 17** - Havendo empate na contagem de pontos entre duas ou mais equipes, dentro de uma mesma fase, proceder-se-á ao na seguinte ordem:

- a) Será feita uma reclassificação levando-se em conta somente os resultados dos jogos realizados entre as equipes empatadas, sendo melhor

- classificada a equipe que obteve o maior número de vitórias nos confrontos entre as equipes empatadas dentro da fase;
- b) Persistindo o empate, o desempate será feito pelo melhor saldo de cestas, somente dos placares dos jogos realizados entre as equipes empatadas dentro da fase;
  - c) Persistindo o empate, o desempate será feito pelo maior número de cestas, somente dos placares dos jogos realizados entre as equipes empatadas dentro da fase;
  - d) Persistindo o empate, o desempate será feito pelo melhor saldo de cestas, levando-se em consideração os placares de todos os jogos realizados pelas equipes dentro da fase;
  - e) Persistindo o empate, o desempate será feito pelo maior número de cestas, levando-se em consideração os placares de todos os jogos realizados pelas equipes dentro da fase;
  - f) Não se resolvendo a situação de empate, utilizar-se-á o sorteio.

**Art. 18** - O professor responsável por cada equipe deverá permanecer de posse dos atestados médicos de todos os seus estudantes-atletas, sendo apresentados obrigatoriamente à comissão técnica quando solicitados, de acordo com Regulamento Geral.

**Art. 19** - Caso venham a ocorrer quaisquer atos indisciplinares os mesmos serão julgados pela Junta Disciplinar ou Comissão Disciplinar de acordo com Capítulo VIII do Regulamento Geral.

**Art. 20** - Os casos omissos serão resolvidos pela Coordenação Técnica-Geral e pela Coordenação-Geral, desde que as resoluções finais não contrariem as regras oficiais, o Regulamento Geral e o Regulamento Específico.

Responsáveis técnicos:

Prof. Guilherme Yankous Cicarini

CREF6 N° 018.269-G/MG

Coordenador Técnico-Geral

Prof. Antônio Geraldo de Campos Júnior

CREF6 N° 022.433-G/MG

Coordenador-Geral