



JEMG

JOGOS ESCOLARES
DE MINAS GERAIS

REGULAMENTO ESPECÍFICO BASQUETE 3x3/2026

Art. 1º - A competição de basquete 3x3 dos Jogos Escolares de Minas Gerais – JEMG/2026 obedecerá às regras oficiais da International Basketball Federation - FIBA adotadas pela Confederação Brasileira de Basketball (CBB), observando-se as adaptações deste Regulamento.

Art. 2º - A competição de basquete 3x3 é considerada uma modalidade coletiva e ocorrerá nas etapas regionais e na etapa estadual.

Parágrafo único – Classificam para a etapa estadual do JEMG/2026 o 1º e o 2º colocados das etapas regionais em cada módulo e naipes.

Art. 3º - Cada município poderá participar com 1 (um) técnico e 4 (quatro) estudantes-atletas por módulo e naipes, sendo 3 titulares e 1 reserva, totalizando, no máximo, de 16 (dezesesseis) estudantes-atletas por município. A equipe deverá ser constituída por estudantes-atletas da mesma instituição de ensino.

Parágrafo único - Módulos e naipes:

Módulo I (feminino/masculino) – Nascidos, exclusivamente, em 2012, 2013 e 2014.

Módulo II (feminino/masculino) – Nascidos, exclusivamente, em 2009 e 2010 e 2011.

Art. 4º - O tempo normal de jogo será de 1(um) período de 10 minutos. Caso uma das equipes alcance 21 pontos ou mais, a partida estará encerrada e a equipe será declarada vencedora.

§1º - O cronômetro de jogo deverá ser pausado durante situações de bola morta e lances livres.

§2º - 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.

§3º - A primeira equipe que marcar 21 pontos ou mais vencerá o jogo, caso isso ocorrer antes do final do tempo normal de jogo. Essa regra de “morte súbita” se aplica somente no tempo normal de jogo. Em caso de prorrogação, essa regra não se aplica.

§4º - Em caso de empate no fim do tempo normal de jogo, um período extra será jogado. Nesse caso, haverá um intervalo de 1 minuto antes do início da prorrogação. Assim, a primeira equipe que fizer 2 pontos na prorrogação vencerá o jogo.

Art. 5º - Pontuação

- a) A cada arremesso convertido dentro do arco (área de cesta de campo de 1 ponto) deverá ser concedido 1 ponto;
- b) A cada arremesso convertido atrás do arco (área de cesta de campo de 2 pontos), deverão ser concedidos 2 pontos;
- c) A cada arremesso de lance livre convertido, deverá ser concedido 1 ponto.

Art. 6º - Faltas coletivas - Uma equipe estará em uma situação de penalidade após ter cometido 6 faltas.

Art. 7º - O professor/técnico deverá se posicionar no local determinado pela coordenação, desde que permaneça em silêncio. Não será permitida nenhuma instrução ou comentário durante a partida, exceto durante o time-out.

§ 1º - Em caso de instruções ou comentários durante a partida, o técnico poderá ser punido com advertência verbal, falta técnica ou falta desqualificante, podendo ser desqualificado.

§ 2º - Em caso de falta técnica, a penalidade será de 1 lance livre. Para a falta desqualificante, serão aplicados 2 lances livres.

Art. 8º - Os pedidos de tempo deverão obedecer aos seguintes critérios:

- a) Para cada equipe será concedido 1 (um) tempo debitado. O técnico poderá solicitá-lo quando a bola se torna morta, antes do check ball ou do lance livre;
- b) Todos os tempos debitados terão duração de 30 segundos.

Art. 9º - 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 do município e/ou escola na modalidade.

Art. 10 - A bola de jogo será definida pela Comissão Organizadora.

Art. 11 - Os árbitros definidos pela Comissão Organizadora serão responsáveis pela direção dos jogos.

Art. 12 - Até 30 (trinta) minutos antes da hora marcada para o início de cada partida, as equipes deverão comparecer uniformizadas ao local de competição. O responsável por cada equipe deverá identificar-se ao representante da arbitragem munido da relação nominal de seus estudantes-atletas e respectivos documentos.

Art. 13 - Os uniformes deverão obedecer à regra da modalidade, ao Regulamento Geral e aos seguintes critérios:

- camisas de mesma cor predominante, numeradas nas costas e/ou na frente;
- shorts ou bermudas de mesma cor predominante;
- meias da mesma cor com altura acima do tênis;
- as equipes deverão usar uniformes com números 0 ou 00 (zero ou zero zero) e 1 a 99 (um a noventa e nove) na frente e/ou nas costas;
- o técnico deverá utilizar camisa de manga, bermuda ou calça, tênis ou sapato e meia.

Parágrafo Único: Não será permitido jogar com piercing, brinco, colar, presilha ou qualquer outro objeto que ponha em risco a integridade física dos estudantes atletas, não sendo permitido o uso de esparadrapo para cobrir as peças citadas. O uso de óculos só será permitido com autorização por escrito do responsável pelo estudante-atleta, entregue à equipe de arbitragem antes do início da partida.

Art. 14 - É obrigatória a presença de um professor ou técnico responsável, que deverá permanecer até o fim da partida dentro da área de jogo.

Art. 15 - Cumprirá suspensão automática o estudante-atleta ou dirigente que for desqualificado da partida, mediante relatório do árbitro.

Art. 16 - É de responsabilidade do técnico de cada equipe a retirada da súmula do jogo após o término da partida. As súmulas não retiradas após o término da partida ficarão à disposição do(s) técnico(s) no Comitê dos Jogos. Não serão aceitas justificativas de desconhecimento das informações contidas nas súmulas.

Art. 17 - O membro da comissão técnica que for desqualificado por cometer faltas técnicas (Art. 36.2.4 das Regras Oficiais da FIBA) poderá participar do jogo subsequente.

Art. 18 - Os participantes dos Jogos Escolares de Minas Gerais - JEMG/2026 não poderão alegar desconhecimento deste Regulamento Específico, ficando sujeitos a todas as suas disposições e às penalidades que dele possam emanar.

Art. 19 - 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:

Guilherme Yankous Cicarini

Prof. Guilherme Yankous Cicarini
CREF6 N° 018.269-G/MG
Coordenador Técnico-Geral

Antônio Geraldo de Campos Júnior

Prof. Antônio Geraldo de Campos Júnior
CREF6 N° 022.433-G/MG
Coordenador-Geral

Nome do arquivo: Regulamento Especifico Basquete 3x3 - JEMG 2026.pdf
Título do arquivo: Regulamento Especifico Basquete 3x3 - JEMG 2026.pdf

Hash do Documento Original: (SHA1) 5658f64596489133f6bc6cd0c81069328d9052b6
SID: 19Dbf89BF2A-1a02eaB3B2A-1D90D452f2a-1DAC828172a-2123e44E32a



Datas e horários baseados em Brasília, Brasil
Sincronizado com o NTP.br e Observatório Nacional (ON)
Certificado de assinaturas gerado em 24 de abril de 2026



Assinaturas - Manuscrito Digital

Guilherme Yankous Cicarini
coordenacaotecnica@feemg.com.br
064.425.696-67
31974002931



Assinado em: 24/04/2026 10:30:08
Assinou como: parte
Validado por conta de signatário
IP: 201.77.174.107 (BTT Telecomunicações S.A.) -
Geolocalização: -19.90290069580078,
-43.95719909667969
Belo Horizonte, MG, Brazil

Guilherme Yankous Cicarini

Antônio Geraldo de Campos Júnior
coordenacaogeral@feemg.com.br
058.194.396-19
31974001969



Assinado em: 24/04/2026 10:31:51
Assinou como: parte
Validado por conta de signatário
IP: 201.77.174.107 (BTT Telecomunicações S.A.) -
Geolocalização: -19.90290069580078,
-43.95719909667969
Belo Horizonte, MG, Brazil

Antônio Geraldo de Campos Júnior