



JEBH

JOGOS ESCOLARES DE BELO HORIZONTE



REGULAMENTO ESPECÍFICO - 2026 BASQUETE EM CADEIRA DE RODAS 3X3

Art. 1º - A competição de basquetebol em cadeira de rodas 3x3 dos Jogos Escolares de Belo Horizonte - JEBH/2026 obedecerá às regras da IWBF, observando as adaptações deste Regulamento.

Art. 2º - A competição será realizada em meia quadra de basquete. A quadra terá as medidas de uma quadra regular de basquetebol, incluindo uma linha de lance livre (5.80m), a linha do arco (6.75m) e nenhuma marcação de “semicírculo de não carga” embaixo da única cesta.

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

Categoria única (misto): estudantes-atletas nascidos exclusivamente em 2009, 2010, 2011, 2012 e 2013.

Parágrafo único - Em função das diretrizes do Regulamento da etapa nacional os estudantes-atletas nascidos em 2012 e 2013 não serão convocados para a etapa nacional.

Art. 4º - Cada equipe terá no máximo 6 (seis) jogadores, sendo 3 (três) jogadores em quadra e 3 (três) substitutos.

Art. 5º - 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 17x00.

Art. 6º - 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 pelo placar de 17x00.

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 (três) jogadores.

Art. 7º - O jogo terá 3 (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. 8º - 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. 9º - Se o jogo acabar empatado será disputada 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. 10 - Se uma equipe cometer 6 (seis) faltas coletivas (as faltas são cumulativas para os dois 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. 11 - 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. 12 - 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 de um ponto convertido.

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

Art. 13 - 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. 14 – 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. 15 – 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. 16 – 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. 17 - 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. 18 - A definição das vagas na delegação do município de Belo Horizonte nos Jogos Escolares de Minas Gerais- JEMG/2026 - Etapa Estadual será estabelecida no critério de convocação.

Art. 19 - Os casos omissos serão resolvidos pela Coordenação técnica, desde que as resoluções finais, não contrariem as regras oficiais, o Regulamento Geral e o Regulamento Específico.

Responsáveis Técnicos:

Raul Dantas de Souza
CREF6 Nº 041.064-G/MG
Produtor de eventos esportivos
Prefeitura de Belo Horizonte

Carolina Araujo de Mello
BM 322.865-5
Produtora de eventos esportivos
Prefeitura de Belo Horizonte