



REGULAMENTO GERAL

DA ORGANIZAÇÃO E DIREÇÃO

Art. 1º - A Copa Angra de Basquete 3x3, de caráter amador, será promovida pela ORGANIZAÇÃO DA COPA ANGRA DE BASQUETE, com apoio da Secretaria Executiva de Esportes e Lazer de Angra dos Reis, e terá as seguintes atribuições:

- Tomar todas as providências de ordem técnica e administrativa com respeito à realização da copa;
- elaborar a programação da competição;
- resolver os assuntos pertinentes às questões técnicas;
- homologar os resultados gerais das competições e proclamar os vencedores de cada partida;

Art. 2º - A composição da Coordenação Geral será da Gerência da Copa Angra de basquete 3x3, composta pelos seguintes integrantes: Igor Talyuli, Getúlio Telles, Marta Assad, Márcia Assad e Carlos Thomaz.

CAPÍTULO II

DOS OBJETIVOS

Art. 3º - A Copa Angra de Basquete 3x3 tem por objetivos:

- atender à comunidade no âmbito competitivo e do lazer;
- promover o intercâmbio entre as equipes;
- incentivar a integração social entre os participantes;
- promover e estimular a organização desportiva;
- promover, incentivar e difundir as práticas desportivas no município de Angra dos Reis e região;
- promover o esporte como forma de educação para o lazer, valorizando o respeito e a ética.

CAPÍTULO III

DAS INSCRIÇÕES

Art.4º - Para efetuar a inscrição, a equipe deverá comparecer ao local do Torneio no horário marcado e preencher a ficha de inscrição com o nome da equipe e de seus respectivos atletas.

& 1º - O atleta inscrito só poderá ser substituído por outro até o momento de seu primeiro jogo, sendo vedada a inscrição de qualquer atleta que já tenha jogado anteriormente por outra equipe.

& 2º - Os componentes da equipe inscritos nas funções de técnico e auxiliar técnico não devem estar vinculados a nenhuma outra equipe participante da competição. Podendo atuar também como jogadores em suas respectivas equipes.

Art.5º - Serão considerados, para efeito de confirmação de inscrição e identificação, quaisquer dos seguintes documentos originais e atualizados:

- Carteira de Identidade;
- Carteira de Identidade Militar;
- Carteira de Habilitação com foto;
- Carteira Profissional;
- Carteira de Trabalho e Previdência Social;
- Passaporte.

CAPÍTULO IV

DOS PARTICIPANTES

Art. 6º - Por ocasião dos jogos, cada atleta deverá apresentar ao mesário um dos documentos de identificação, conforme artigo 5º.

APOIO:





Parágrafo único: A não apresentação do documento de identificação impedirá a participação do (s) atleta (s) no (s) jogo (s).

CAPÍTULO V

Desqualificação

Art. 7º - Um jogador que tenha cometido duas faltas antidesportivas (não aplicável a faltas técnicas) estará sem condições de jogo e deverá ser retirado da partida pelos árbitros e do evento pelos organizadores. Independente da marcação de falta antidesportiva, a organização excluirá da competição os jogadores que cometerem atos de violência, agressão verbal ou física, atuarem a fim de causar interferência de má fé no resultado dos jogos. A organização pode ainda desqualificar um time completo do evento dependendo da contribuição de outros membros da equipe (também através de passividade) em relação aos comportamentos já mencionados.

Art. 8º - Uma equipe perderá o jogo por desistência se no horário programado para o início da partida a equipe não estiver presente na quadra de jogo com três (3) jogadores prontos para jogar. O resultado será marcado como W.O.

Art. 9º - Uma equipe perderá a partida caso se retire de quadra antes do final do jogo, ou caso tenha todos os seus jogadores machucados e/ou desclassificados. Nesta situação, a equipe a ser declarada vencedora pode escolher manter seus pontos ou vencer por W.O., e a equipe a ser declarada perdedora não pontua (tem seu placar "zerado") nos dois casos.

Art. 10º - Uma equipe que perca seu jogo em função de desistência ou uso de má fé perante as regras, e ao espírito esportivo será desclassificada da competição.

CAPÍTULO VI

DA PREMIAÇÃO

Art. 11º - Serão conferidos troféus e medalhas aos participantes, de acordo com o regulamento específico.

CAPÍTULO VII

DAS DISPOSIÇÕES GERAIS

Art. 12º - A ORGANIZAÇÃO considera todo atleta inscrito no presente campeonato em perfeitas condições físicas e mentais, não se responsabilizando por acidentes, danos pessoais ou materiais, próprios ou a terceiros, antes, durante ou depois dos jogos.

Art. 13º - As equipes participantes estão cientes e concordam com o uso de imagens dos jogos e por consequência dos atletas, comissão técnica e torcida identificadas, para fins de divulgação do evento, por fotos, vídeos e entrevistas em qualquer meio de comunicação, sem geração de ônus para a Prefeitura Municipal de Angra dos Reis, seus organizadores, mídia e patrocinadores.

Art. 14º - Os casos omissos no presente regulamento e no regulamento específico serão resolvidos pela Comissão Organizadora.

APOIO:





REGULAMENTO ESPECÍFICO

Capítulo I – Das inscrições

Art. 1º - As inscrições para Copa Angra de Basquetebol 3x3 deverão ser feitas mediante preenchimento de ficha de inscrição no local das partidas e apresentação de documento de identificação de cada atleta participante.

Art. 2º - Cada equipe é composta por quatro (4) jogadores (três [3] jogadores na quadra e um [1] substituto).

Parágrafo 1º - É expressamente proibida a substituição de atletas na ficha de inscrição, independente se o mesmo tiver atuado ou não.

Art. 3º - É obrigatória a apresentação do documento de identificação do atleta com foto (Carteira Nacional de Habilitação, Carteira de Identidade, CTPS e/ou Passaporte) antes de cada jogo, com a penalidade de não participar da partida.

Capítulo II – Oficiais do Jogo

Art. 4º - Os oficiais de jogo consistem em um (1) ou dois (2) árbitros e marcadores de tempo e placar.

Capítulo III – Dos locais e datas

Art. 5º - Os jogos da Copa Angra de Basquetebol 3x3 serão realizados na quadra do Aterro do São Bento em Angra dos Reis, com início previsto para às 9h do dia 06/01/2018.

Capítulo V – Das regras

Art. 6º - A primeira posse de bola deve ser determinada por cara ou coroa. A equipe que ganhar o lançamento da moeda decide se fica com a posse de bola no início da partida ou na prorrogação, caso seja necessário.

Art. 7º - O jogo obrigatoriamente deve iniciar com três (3) jogadores.

Capítulo IV – Pontuação

Art. 8º - Deverá ser atribuído um (1) ponto a cada arremesso convertido dentro do arco (linha de 2 pontos).

Art. 9º - Serão atribuídos dois (2) pontos a cada arremesso convertido de trás do arco (linha de dois pontos).

Art. 10º - Será atribuído um ponto (1) a cada lance livre com sucesso.

Capítulo V – Tempo de Jogo/Vencedor

Art. 11º - O tempo regular de jogo deve ser o seguinte: Um (1) período de 10 minutos. O relógio deve ser interrompido durante situações de bola parada e lances livres. O relógio deve ser reiniciado depois que a troca da bola for concluída (assim que chega às mãos do time de ataque).

Art. 12º - No entanto, o primeiro time a marcar 21 pontos ou mais, ganha o jogo se tal evento ocorrer antes do final do tempo regular de jogo. Essa regra é válida apenas para o tempo regular (não para uma possível prorrogação).

APOIO:





Art. 13º - Se o placar estiver empatado ao final do tempo de jogo, uma prorrogação será jogada. Haverá um intervalo de um minuto (1) antes da prorrogação. A primeira equipe a marcar dois (2) pontos na prorrogação ganha o jogo.

Capítulo VI - Uniformes

Art. 14º - cada equipe definirá seus uniformes e deverá estar presente para a partida, com as camisas idênticas, diferenciando seus jogadores pela numeração.

Art. 15º - O início dos jogos terá tolerância de 15 (quinze) minutos a partir da hora prevista na tabela, após será aplicado o WO a (s) equipe (s) ausente (s).

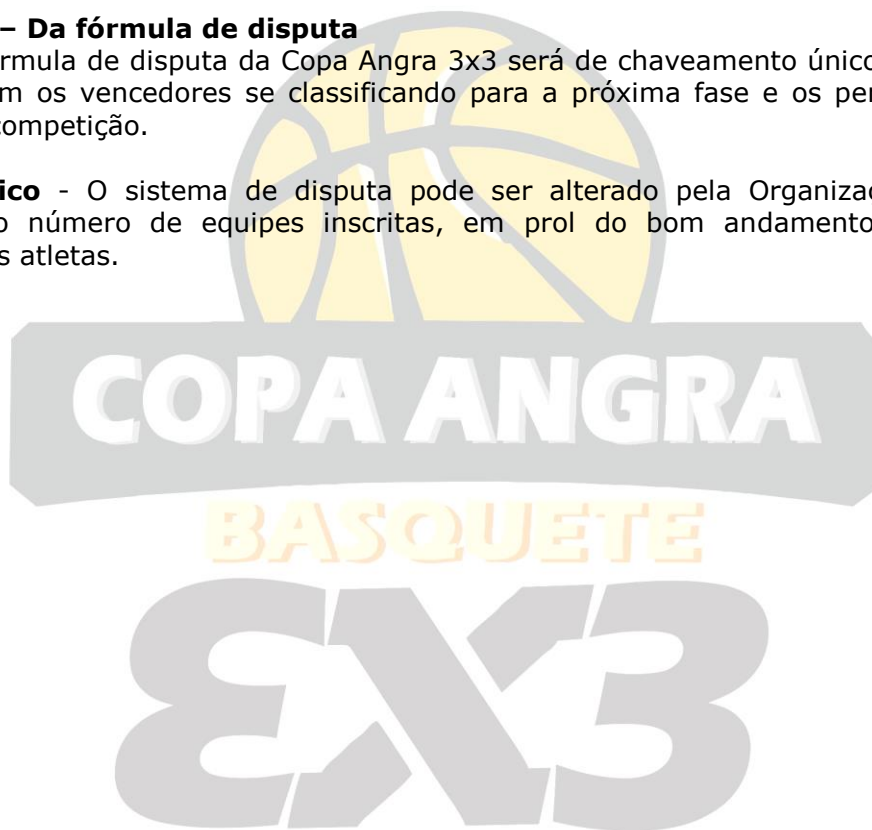
Capítulo VII – Da premiação

Art. 16º - Serão conferidos troféus e medalhas aos três primeiros colocados.

Capítulo VIII – Da fórmula de disputa

Art. 17º - A fórmula de disputa da Copa Angra 3x3 será de chaveamento único no sistema de mata-mata: com os vencedores se classificando para a próxima fase e os perdedores sendo eliminados da competição.

Parágrafo Único - O sistema de disputa pode ser alterado pela Organização do Torneio dependendo do número de equipes inscritas, em prol do bom andamento do Torneio e participação dos atletas.



APOIO:





ANEXO I

COPA ANGRA DE BASQUETE 3x3 2018 Ficha de inscrição

NOME DA EQUIPE: _____

Responsável/Técnico: _____

Tel.: () _____

	NOME COMPLETO DO ATLETA	DATA DE NASC.	DOC. DE IDENTIDADE
01			
02			
03			
04			

INSCRIÇÕES GRATUITAS

APOIO:

