

JIMIP

JOGOS DO INTERIOR DE MINAS PARADESPORTO

PARADESPORTO

2025



**REGULAMENTO
ESPECÍFICO BASQUETE
EM CADEIRA
DE RODAS 3X3**

Índice

Basquete em Cadeira de Rodas 3x3	2
Seção I – Das regras	2
Seção II – Das deficiências	2
Seção III – Das classes	2
Seção IV – Da competição	3
Seção V – Da pontuação	4
Seção VI – Da sede	4
Seção VII – Da arbitragem	4
Seção VIII – Dos casos omissos	4

Basquete em Cadeira de Rodas 3x3

Seção I – Das regras:

Art. 1º - Os Jogos do Interior de Minas - JIMI Paradesporto terá a modalidade de Basquetebol em Cadeira de Rodas 3X3 regida pelas regras descritas no livro de *“International Wheelchair Basketball Federation”* versão 2021-10 e disponível no sítio eletrônico da IWBF 3x3 Wheelchair Basketball - IWBF - International Wheelchair Basketball Federation.

Art. 2º - Poderão ser observadas adaptações nesse regulamento, tendo valor final as especificidades desse regulamento, desde que não invalidam o resultado obtido pelas equipes e seus atletas.

§ 1º - O Congresso Técnico Específico será realizado no dia anterior ao início dos jogos, com local e horário a ser determinado pelo Comitê Organizador.

§ 2º - Todos os municípios inscritos deverão estar representados no Congresso Técnico Específico pelo técnico ou por um dirigente credenciado, a fim de realizar a confirmação das inscrições dos atletas.

§ 3º - A ausência do técnico ou de um Dirigente da Delegação Municipal na realização do Congresso acarretará a eliminação do município na modalidade.

Art. 3º – A quadra de jogo regular 3x3 deverá ter uma superfície plana e dura, livre de obstruções, com dimensões de 15 m de largura e 11 m de comprimento medidos a partir da borda interna da linha limite.

Parágrafo único - A quadra deverá ter uma zona de tamanho normal de quadra de basquete, incluindo uma linha de lance livre (5,80 m), uma linha de 2 pontos (6,75 m).

Art. 4º - O tempo normal de jogo será de 1 período de 10 minutos e o cronômetro de jogo deverá ser parado durante situações de bola morta e lances livres conforme determina a regra salvo casos específicos determinados pelo comitê organizador.

Art.5º - Um ponto é creditado à equipe ofensiva quando:

- a) Lance livre conta 1 ponto.
- b) Arremesso de dentro do arco (área de arremesso de 1 ponto) conta 1 ponto.
- c) Arremesso atrás do arco (área de arremesso de 2 pontos) conta 2 pontos.

Parágrafo único - As 2 rodas grandes devem estar atrás do arco (área de cesta de campo de 2 pontos), ou seja, as rodas pequenas e rodízio(s) podem estar sobre ou na frente do arco (área de cesta de campo de 2 pontos).

Art. 6º- Se o jogo acabar empatado, será jogada uma prorrogação. Haverá um intervalo de 1 minuto antes do início da prorrogação. A primeira equipe que

marcar uma cesta será declarada vencedora.

Seção II – Das deficiências:

Art. 7º - Serão aceitas inscrições de atletas com deficiência física e que apresentem nos membros inferiores que leva a uma limitação permanente e observável.

Art. 8º - Os atletas serão classificados de acordo com o Código Nacional de Classificação Funcional - Basquetebol em Cadeira de Rodas, sendo que em nenhum momento de um jogo uma equipe deverá ter jogadores participantes cujo valor total de pontos exceda o limite de 8,5 pontos.

Seção III – Das classes:

Art. 9º - As características de cada classe funcional do basquete em cadeira de rodas se encontram descritas no quadro abaixo:

CLASSE	DESCRIÇÃO
1.0	Não possui controle ativo do tronco em nenhum plano de movimento. No plano sagital (inclinação do tronco à frente) não possui movimento ativo. No plano transversal (rotação do tronco) não possui movimento ativo. No plano coronal (inclinação lateral do tronco) não possui movimento ativo. Nos fundamentos do BCR, quando há desequilíbrio do tronco, é preciso usar os membros superiores para manter a estabilidade.
2.0	Possui movimento ativo apenas na parte superior do tronco. No plano sagital (inclinação do tronco à frente), possui movimento ativo com amplitude parcial (próxima de 45 graus). No plano transversal (rotação do tronco) consegue realizar rotação da porção superior do tronco, mas sem movimento na porção inferior. No plano coronal (inclinação lateral do tronco) não possui movimento ativo.
3.0	Possui movimento ativo do tronco (em amplitude total) no plano sagital (inclinação do tronco à frente) e no plano transversal (rotação do tronco). Não possui movimento ativo no plano coronal (inclinação lateral do tronco).
4.0	Possui movimento ativo do tronco (em amplitude total) no plano sagital (inclinação do tronco à frente) e no plano transversal (rotação do tronco); No plano coronal (inclinação lateral do tronco) possui movimento ativo em amplitude completa para um dos lados e parcial para o outro lado.
4.5	Possui movimento ativo do tronco em todos os planos com amplitude total.

Parágrafo único: Em alguns casos os atletas apresentam características que não se encaixam exatamente em uma única classe, nesses casos, os atletas são classificados com as classes intermediárias (1.5, 2.5 e 3.5).

Seção IV – Da competição:

Art. 10º - As equipes inscritas serão divididas em dois grupos, tendo, portanto, disputas masculinas e mista separadas.

§ 1º - Na disputa do grupo misto obrigatoriamente terá que ter uma mulher em quadra,

não podendo jogar sem uma atleta do gênero feminino.

§ 2º - Caso não seja alcançado o número mínimo de equipes para o respectivo gênero, o Comitê Organizador poderá realizar a competição no formato misto, unindo, portanto, os gêneros masculino e feminino.

§ 3º - Nos jogos mistos a equipe poderá jogar com 1 ponto a mais na soma da classificação que não poderá ultrapassar sob nenhuma hipótese 9.5 pontos.

Art. 11º - Cada equipe terá no máximo 4 (quatro) jogadores, sendo 3 (três) jogadores em quadra e 1 (um) jogador na área de substituição.

Parágrafo único – No máximo duas pessoas da equipe técnica podem permanecer na área de banco designada para suas respectivas equipes.

Art. 12º - O formato para a definição dos confrontos no JIMIP dependerá do número de equipes participantes. Podendo seguir as seguintes configurações:

- 2 equipes participantes: melhor de três jogos.
- De 3 a 5 equipes: chave única em rodízio simples (todos contra todos). Com as colocações sendo definidas pelo número de pontos obtidos ao longo dos jogos (vitória = 3 pontos; derrota = 1 ponto), e desempate pela soma dos pontos marcados em cada jogo.
- De 6 a 8 participantes - distribuição nas chaves, sendo:
 - 6 participantes: 2 chaves de 3.
 - 7 participantes: chave “A” de 4 / chave “B” de 3.
 - 8 participantes: 2 chaves de 4.

§ 1º - Nos casos acima descritos, haverá fase classificatória (dentro das chaves); fase semifinal (disputada entre os 1ºs e 2ºs lugares de cada chave) e fase final (vencedores da semifinal disputam o 1º lugar e perdedores da semifinal disputam o 3º lugar).

DE 6 A 8 PARTICIPANTES
Fase classificatória - 2 chaves em rodízio.
Fase semifinal - 1º colocado de A x 2º colocado de B. - 1º colocado de B x 2º colocado de A.
Fase final - Perdedores da semifinal decidem o 3º lugar. - Vencedores da semifinal decidem o 1º lugar.

§ 2º - O sorteio para definir a primeira rodada será realizado durante a reunião técnica. Em caso de chave única, e havendo atletas de uma mesma delegação, o confronto será realizado na primeira rodada de acordo com o descrito no art. 13º item a.

Art. 13º - Quanto as cadeiras, a altura máxima do solo ao topo da almofada do assento, caso seja utilizada, ou o topo da plataforma do assento, quando não se utilizar uma almofada, não pode exceder: 63 cm para jogadores 1.0 – 3.0, e 58 cm para jogadores 3.5 – 4.5. A medição deve ser realizada quando o(s) rodízio(s)

dianteiro(s) está(ão) em posição de avanço para a frente e o jogador deve estar fora da cadeira.

Art. 14º - O uniforme de todos os membros da equipe será composto por:

- a) Camisas da mesma cor dominante na frente e nas costas.
- b) Todos os jogadores devem enfiar as camisas nos calções de jogo, 'All-in-ones' (peça única) são permitidos.
- c) Camisetas, independente do estilo, podem ser usadas por baixo das camisas. As camisetas deverão ser da mesma cor sólida, não necessariamente da mesma cor do uniforme, porém todos os membros da equipe deverão usar a mesma cor.
- d) calças ou shorts da mesma cor dominante na frente e nas costas, mas não necessariamente da mesma cor das camisas.

§ 1º - Cada membro da equipe deverá usar uma camisa numerada na frente e nas costas com números lisos, de cor contrastante com a cor da camisa.

§ 2º - Os números devem ser claramente visíveis e:

- a) As costas devem ter pelo menos 16 cm de altura.
- b) Os da frente devem ter pelo menos 8 cm de altura.
- c) Os números devem ter pelo menos 2 cm de largura.
- d) As equipes só poderão usar os números 0 e 00 e de 1 a 99.
- e) Os jogadores da mesma equipe não poderão usar o mesmo número.
- f) Qualquer publicidade ou logotipo deverá estar a pelo menos 4 cm de distância dos números.

Art. 15º - Os atletas que não possuírem classificação funcional, deverão se apresentar a banca de Classificação Funcional acompanhado pelo técnico ou um representante do município no local, data e horário publicado no boletim com posse de:

- a) Documento de identidade original com foto;
- b) Declaração de diagnóstico para a Classificação Funcional;
- c) Laudo Médico com CID da patologia;
- d) Exames que atestam suas condições de elegibilidade para a modalidade;
- e) Atestado médico;
- f) Roupas e equipamento que o atleta utilizará durante a competição;

Seção V – Da pontuação:

Art. 16º - A forma de pontuação por jogo será computada da seguinte forma:

- a) Vitória: 02 pontos;
- b) Derrota: 01 pontos;
- c) Derrota por W.O.: 0 pontos.

Art. 17º - Para efeito de pontuação do município será considerado:

Tabela de pontuação							
1º lugar	2º lugar	3º lugar	4º lugar	5º lugar	6º lugar	7º lugar	8º lugar
16 pontos	14 pontos	12 pontos	10 pontos	08 pontos	06 pontos	04 pontos	02 pontos

§ 1º - Serão considerados para efeito de pontuação, os 08 (oito) primeiros colocados de cada categoria (masculina ou mista).

§ 2º - Se 2 ou mais equipes tem o mesmo registro de vitórias-derrotas em todos os jogos do grupo, o(s) jogo(s) entre estas 2 ou mais equipes deverão decidir sobre a classificação. Se estas 2 ou mais equipes tem o mesmo registro de vitórias-derrotas entre eles, critérios deverão ser aplicados, na seguinte ordem:

- Maior diferença de pontos de jogo nos jogos disputados entre eles (saldo);
- Maior número de pontos de jogo feitos nos jogos entre eles (pontos pró);
- Maior diferença de pontos de jogo em todos os jogos do grupo (saldo geral);
- Maior número de pontos de jogo feitos em todos os jogos do grupo (pontos pró de todos os jogos).

Seção VI – Da sede:

Art. 18º - É dever do município-sede oferecer as estruturas físicas necessárias para a realização da competição, como quadra oficial de basquetebol, instalações de vestiários que atendam a prática paradesportiva.

Seção VII – Da arbitragem:

Art. 19º - O JIMI Paradesporto será realizado por arbitragem devidamente qualificada conforme exigências da Confederação Brasileira de Basquetebol em Cadeiras de Rodas – CBBC e da Liga Mineira de Basquetebol em Cadeiras de Rodas – LMBC.

Seção VIII – Dos casos omissos:

Art. 20º - Compete à Comissão Organizadora do JIMI Paradesporto zelar pelo cumprimento deste regulamento e dirimir sobre os casos omissos ou discrepantes desse regulamento.

Coordenador-Geral

Marcelo Salgado de Oliveira
CREF: 002649-G/MG

Coordenador Técnico

Jeferson Lessa de Oliveira
CREF: 033939-G/MG