



ASSOCIAÇÃO DE BASQUETEBOL DE SANTARÉM

INSTITUIÇÃO DE UTILIDADE PÚBLICA

FUNDADA EM 9 DE ABRIL DE 1976

FILIADA NA FEDERAÇÃO PORTUGUESA DE BASQUETEBOL

NOTA INFORMATIVA N.º 129 de 15.julho - 2025/2026

Para conhecimento dos Clubes filiados e demais interessados comunica-se:

Realiza-se de 17 a 19 de julho no Parque do Mouchão - Tomar, a 5ª Edição do Inter- Seleções de Sub17 3x3 Masculinos e Femininos, onde estarão presentes as Seleções Distritais da Associação de Basquetebol de Santarém.

Constituição da Comitativa:

CHEFE DA COMITIVA DA A.B. SANTARÉM

- Victor Jorge Ribeiro Alves (932092000)

TREINADOR: Manuel António dos Anjos Neto de Azevedo (966608449- azevedo.manel@gmail.com)

- ATLETAS MASCULINOS CONVOCADOS:			
Licença:	Nome:	Nº	Clube:
249505	Gustavo Gabriel Monteiro Abrantes	6	CDTN-OAB
273205	Afonso Mendes da Silva Duarte Ribeiro	7	Santarém BC
251069	Alexandre Canastra Bué	13	CDTN-OAB
262613	Vasco Miguel Lince Duarte Bento	14	CDTN-OAB

TREINADOR: Rui Pedro Lino Oliveira (933892061 / e-mail: ruiploliveira87@hotmail.com)

- ATLETAS FEMININAS CONVOCADAS:			
Licença:	Nome:	Nº	Clube:
244234	Inês Cardoso Leitão	6	Santarém BC
264592	Sara Alexandra Viegas Correia	11	Santarém BC
244232	Maria Inês Martins Barroso	13	UDR Zona Alta
279030	Eva Lopes Dias	14	Chamusca BC

- ❖ Os elementos da comitativa devem **concentrar-se às 16H00 do dia 17 de julho (6ª feira), no Hostel 2300.**

Alojamento - Hostel 2300 - Rua Serpa Pinto, nº 43 - Tomar

Localização Google Maps: <https://g.co/kgs/otSVkdi>

Alimentação

- Pequeno-almoço, almoço e jantar, serão tomados sempre no Pavilhão Municipal de Tomar (Pavilhão Municipal Patrícia Sampaio).
- 1ª refeição: jantar do dia 17 julho.
- Última refeição: almoço do dia 19 julho.
- Os horários das refeições serão comunicados posteriormente, embora possa existir alguma flexibilidade nos mesmos.

Os Atletas devem ser portadores de:

- a) **Cartão da Segurança Social / ADSE**
- b) **Bilhete de Identidade / Cartão de Cidadão / Passaporte**
- c) **Roupa interior e de saída para 3 dias**
- d) **Produtos e objetos de higiene pessoal**
- e) **Meias para os jogos**
- f) **Ténis para os jogos**
- g) **Ténis de passeio**
- h) **T-Shirt's para 3 dias**
- i) **Mochila pequena para transporte bens pessoais**
- j) **Saco plástico para roupa suja pessoal**
- k) **Os atletas, caso estejam a ser medicados, devem informar o respetivo Treinador.**

Cada elemento será responsável pela sua bagagem individual.

EQUIPAMENTO DE JOGO

- ✓ Cada Seleção terá um jogo de equipamento dupla face (camisola/calção), sendo os mesmos responsáveis por eles.
- ✓ Entregarão os equipamentos ao Chefe de Comitiva no final do evento.

Os Ténis e meias de jogo são da responsabilidade de cada um dos atletas.

Nota: lembramos a necessidade dos atletas e treinadores serem portadores de boné e protetor solar.

Transportes

Transporte dos atletas ao cuidado do respetivo Clube e/ou Encarregados de Educação.

Os clubes filiados poderão acompanhar este evento através do link com calendário oficial do Inter-Seleções 3x3 Sub-17, disponível online.

<https://play.fiba3x3.com/events/ab0f1912-c831-4fca-80b4-553f8faa4e39/schedule>

A DIREÇÃO

3x3 – Regras Oficiais do Jogo (Resumo)

1. Uma tabela (3.05m);
2. Meio campo oficial, piso sintético (15m largura x 11m comprimento);
3. Três jogadores/as + 1 suplente (min: 3 jogadores/as);
4. Jogos de 10 minutos, ou assim que uma equipa atinja os 21 pontos;
5. Jogado com a bola oficial Wilson 3x3;
6. Não é garantido tempo de aquecimento, é sugerido que ambas as equipas realizem o aquecimento, simultaneamente, antes do jogo;
7. A posse de bola inicial é definida por moeda ao ar, podendo a equipa que a ganha desistir da mesma para a ter num possível prolongamento;
8. No caso de prolongamento, a paragem é de 1';
9. A equipa que no prolongamento consiga os primeiros dois pontos, ganha o jogo;
10. O tempo de ataque é de 12", no caso de não haver marcador eletrónico visível, e uma equipa não está deliberadamente a atacar o cesto, o árbitro deve dar-lhes uma advertência e iniciar uma contagem dos últimos 5;
11. A seguir a cesto o cronómetro não para, apenas nos descontos de tempo, lances livres e situações de bola parada (é reiniciado após a troca da bola ser completada);
12. Os cestos convertidos valem 1 ou 2 pontos (quando fora do "arco", 6.75m);
13. As faltas no ato de lançamento, 1 lance livre ou 2 lances livres (fora do "arco");
14. As faltas no ato de lançamento com cesto convertido, 1 lance livre;
15. A partir da sexta falta de equipa, as seguintes são sancionadas com LL;
16. As 7ª, 8ª e 9ª faltas de equipa, são sancionadas com 2 LL, inclusive;
17. A 10ª falta de equipa e seguintes são sancionadas com 2 LL e posse de bola;
18. Os/As jogadores/as não são excluídos segundo as faltas pessoais, sujeitos ao ponto 37;
19. As faltas técnicas são sancionadas com 1 LL, sem troca de posse de bola;
20. As faltas anti-desportivas ou desqualificantes implicam 2 LL e posse de bola;
21. As faltas anti-desportivas ou desqualificantes equivalem a duas faltas de equipa;
22. Não são atribuídos lances livres após faltas ofensivas;
23. Um 'Flop'/Simulação é uma reação intencional e exagerada a um contato físico mínimo ou inexistente, com o objetivo de enganar os árbitros e levá-los a marcar uma falta. Quando um árbitro identifica e marca uma situação de 'Flop'/Simulação, o jogador recebe uma falta técnica, a equipa adversária ganha um lance livre, deixarem de existir avisos por situações de 'Flop'/Simulação.
24. A seguir a cesto convertido, a equipa defensora não pode defender ativamente dentro do semi-círculo de "não carga";
25. A seguir a cesto convertido, a equipa que ataca recolhe a bola debaixo do cesto e deve retomar o jogo a driblar ou passar para trás do "arco";
26. A seguir a ressalto ofensivo a equipa não tem de sair do "arco";
27. A seguir a ressalto defensivo, a equipa deve sair do "arco" para poder atacar o cesto;
28. A seguir a desarme de lançamento ou roubo de bola, a equipa deve sair do "arco" para poder atacar o cesto;
29. Considera-se estar fora do "arco" quando nenhuma das partes do corpo toca a linha limite (o corpo e bola fora do arco);

- 30.** A posse de bola dada a qualquer equipa após situação de bola morta, deve começar com uma troca de bola – check ball – entre a defesa e o ataque (acima do arco na parte superior do campo);
- 31.** Na check ball a bola deve ser passada obrigatoriamente com passe picado, e não pode ser entregue diretamente, o jogador que ataque deve garantir o controle da bola antes que a defesa possa tentar roubá-la.
- 32.** Quando bola presa, a bola fica em posse da equipa que defende;
- 33.** As substituições fazem-se nos tempos mortos ou antes de LL. O/A jogador/a tem que esperar fora e tocar no jogador/a que vai substituir;
- 34.** As substituições fazem-se pela linha de meio campo, linha paralela à tabela (ao fundo do campo), não sendo contabilizadas, nem pelo árbitro nem pela mesa;
- 35.** Um desconto de tempo (30") por equipa, um jogador/a só pode solicitar desconto de tempo numa situação de bola morta. Se houver transmissão tv, a organização pode atribuir descontos de tempo extra sem prejuízo nos descontos de tempo de equipa (esta informação será sempre transmitida às equipas antes do início do jogo).
- 36.** Uma equipa perde logo o jogo, se na hora de início não tiver três jogadores/as;
- 37.** Uma equipa perde logo o jogo, se abandonar o campo antes do final ou se por motivo de lesão ou desqualificação apenas ficar com 1 jogador/a disponível;
- 38.** Em caso de lesão ou desqualificação no decorrer do jogo uma equipa pode continuar em jogo apenas com 1/2 jogador(es)/a(s) em campo, neste caso a equipa adversária pode optar por manter os 3 jogadores/as ou caso assim o decida, numa situação de "fair-play", pode optar por jogar também com 1 ou 2 jogadores/as;
- 39.** Um/a jogador/a é desqualificado com duas faltas anti-desportivas ou se praticar atos violentos, tanto verbal como fisicamente, fica ainda sujeito a ser excluído do evento pela organização;
- 40.** O critério da classificação em grupos no caso de duas equipas empatadas, define-se tendo em conta os critérios seguintes:
 - 1º Maior número de vitórias (ou ratio de vitórias no caso de número desigual de jogos).
 - 2º Confronto direto (considerado apenas a vitória/derrota).
 - 3º Média de pontos convertidos (sem considerar as vitórias por desistência/desqualificação).
- 40.1** Se após estes 3 critérios as equipas se mantiverem empatadas a vitória será atribuída à equipa que tenha jogadores/as com maior número de pontos (em eventos FIBA).
- 40.2** Quando se verifique que uma das equipas empatadas teve na competição resultado de 0-2 ou que tenha cometido alguma infração cuja sanção possa ser esse resultado, ocupará de imediato a última posição entre todas as equipas com que esteja empatada.
- 40.3**
- 41.** As equipas estão ordenadas tendo em conta os resultados obtidos na edição anterior (2025).

Nota: O evento conta com a presença de árbitros oficiais, creditados pela FPB, e mesa com marcador eletrónico (tempo, pontos, faltas).