

## **REGULAMENTO DA COMPETIÇÃO**

### **1. Organização**

O Torneio de Basquetebol 3x3 U.Porto 2025 é uma iniciativa do Centro de Desporto da Universidade do Porto (CDUP-UP), realizada no Estádio Universitário do Porto no dia 17 de dezembro de 2025, pelas 18h00.

### **2. Público-alvo**

O torneio destina-se à Comunidade U.Porto (estudantes, docentes, não docentes e alumni, mediante comprovativo de vínculo).

### **3. Equipas**

- Cada equipa é composta por 3 a 4 jogadores (3 em campo e 1 suplente).
- As equipas devem ser mistas (pelo menos um jogador feminino ou masculino).
- Cada jogador só pode representar uma equipa durante toda a competição.
- A equipa será automaticamente excluída do torneio caso, por qualquer motivo (lesão, desqualificação ou ausência), deixe de ter pelo menos um jogador de cada género disponível para participar nos jogos.
- As equipas devem inscrever-se através do site [www.cdup.up.pt](http://www.cdup.up.pt) até 12 de dezembro de 2025, mediante o pagamento de 15€ por equipa.
- A inscrição apenas é válida após confirmação do pagamento.

### **4. Formato da Competição**

- O torneio será disputado em formato fase de grupos + eliminatórias, ajustado ao número final de equipas.

### **5. Regras**

1. Uma tabela (3.05m);
2. Meio campo oficial, piso sintético (15m largura x 11m comprimento);
3. Três jogadores + 1 suplente (min: 3 jogadores);
4. Jogos de 10 minutos, ou assim que uma equipa atinja os 21 pontos;
5. Não é garantido tempo de aquecimento, ambas as equipas devem aquecer, simultaneamente, antes do jogo;
6. A posse de bola inicial é definida por moeda ao ar. A equipa que ganha a moeda ao ar pode decidir se tem a primeira posse de bola (check ball) ou a posse de bola no prolongamento;
7. A equipa que no prolongamento consiga os primeiros dois pontos, ganha o jogo;

8. Jogo passivo: Devido à não existência de um marcador eletrónico, o árbitro deve dar uma advertência/aviso quando a equipa não está deliberadamente a atacar e iniciar uma contagem até aos 5 segundos;
9. Os cestos convertidos valem 1 dentro do arco e 2 pontos fora do “arco”, 6.75m;
10. As faltas no ato lançamento, 1 lance livre dentro do arco ou 2 lances livres fora do “arco”;
11. As faltas no ato de lançamento com cesto convertido, 1 lance livre, sujeitos ao ponto 12 e 13;
12. A partir da sexta falta de equipa, as seguintes são sancionadas com LL (ver ponto 12 e ponto 13);
13. As 7<sup>a</sup>, 8<sup>a</sup> e 9<sup>a</sup> faltas de equipa, são sancionadas com 2 LL, inclusive;
14. A 10<sup>a</sup> falta de equipa e seguintes são sancionadas com 2 LL e posse de bola (check ball);
15. Os jogadores não têm limite de faltas pessoais, sujeitos ao ponto 38;
16. Os jogadores não têm limite de faltas técnicas, sujeitos ao ponto 38;
17. Os jogadores não são excluídos com uma falta antidesportiva e falta(s) técnica(s), sujeitos ao ponto 36;
18. As faltas técnicas são sancionadas com 1 LL, sem troca de posse de bola;
19. A primeira falta antidesportivas (sancionada ao jogador infrator) implica 2 LL, sem posse de bola, o jogo persegue com ressalto após o segundo LL, a partir da primeira falta antidesportiva aplica-se o ponto 20;
20. As segundas faltas antidesportivas do jogador ou desqualificantes implicam 2 LL e posse de bola (check ball);
21. As faltas antidesportivas ou desqualificantes equivalem a duas faltas de equipa;
22. Não são atribuídos lances livres após faltas ofensivas;
23. A seguir a cesto convertido, a equipa que defende não pode estar dentro do semicírculo de “não carga” a defender ativamente o portador da bola, em caso de incumprimento, a equipa recebe um aviso e na próxima vez falta(s) técnica(s) (delay of the game);
24. 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” (clear the ball);
25. A seguir a cesto convertido, a equipa que ataca deve recolher a bola de imediato, caso contrário é considerado delay of the game, em caso de incumprimento o jogo é parado, a equipa recebe um aviso e na próxima vez falta(s) técnica(s) (delay of the game);
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 e bola toca a linha limite;

- 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 zona central e superior do campo);
- 31.** Quando bola presa, a bola fica em posse da equipa que estava a defender;
- 32.** As substituições fazem-se nos tempos de bola morta ou antes de cada LL. O jogador tem que esperar fora do campo e tocar no jogador que vai substituir;
- 33.** 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, não são permitidas substituições após cesto (bola viva com o cronômetro a decorrer);
- 34.** Cada equipa só tem direito a um desconto de tempo (30'') por jogo. Qualquer jogador pode solicitar desconto de tempo, apenas, numa situação de bola morta.
- 35.** Não são atribuídos descontos de tempo após cesto;
- 36.** Uma equipa perde logo o jogo, se na hora de início não tiver três jogadores;
- 37.** Uma equipa perde logo o jogo, se abandonar o campo antes do final ou se ficar com todos os seus jogadores lesionados ou desqualificados;
- 38.** Um jogador é desqualificado com duas faltas antidesportivas ou se praticar atos violentos, tanto verbal como fisicamente, fica ainda sujeito a ser excluído do evento pela organização;
- 39.** O critério da classificação em grupos no caso de duas equipas empatadas, define-se tendo em conta os critérios seguintes:
  - Maior número de vitórias (ou ratio de vitórias no caso de número desigual de jogos).
  - Confronto direto (considerado apenas a vitória/derrota).
  - Média de pontos convertidos (sem considerar as vitórias por desistência/desqualificação).

## **6. Arbitragem**

- Arbitragem realizada por jogadores das equipas que não estejam em campo, segundo escala rotativa.
- O CDUP-UP assegura um coordenador técnico para supervisão e resolução de protestos.
- Decisões dos árbitros são irrecorríveis.

## **7. Equipamento**

- Equipas devem apresentar-se com camisolas da mesma cor.
- A organização fornece coletes diferenciadores se necessário.
- É obrigatório o uso de calçado adequado.

## **8. Segurança e Responsabilidade**

- Presença de apoio de primeiros socorros garantida.
- Cada participante é responsável pela sua condição física.

- O CDUP-UP não se responsabiliza por acidentes resultantes de incumprimento das regras.

## **9. Prémios**

Serão atribuídos troféus e/ou medalhas às:

- 1.ª, 2.ª e 3.ª equipas classificadas;

## **10. Casos Omissos**

Os casos omissos serão resolvidos pela organização, de acordo com as regras FIBA 3x3 e o bom senso desportivo.

## COMPETITION REGULATIONS

### 1. Organization

The U.Porto 3x3 Basketball Tournament 2025 is an initiative of the University of Porto Sports Centre (CDUP-UP), held at the University Stadium of Porto on December 17, 2025, at 18:00.

### 2. Target Audience

The tournament is intended for the U.Porto Community (students, academic staff, non-academic staff and alumni, upon proof of affiliation).

### 3. Teams

- Each team is composed of 3 to 4 players (3 on the court and 1 substitute).
- Teams must be mixed (at least one male or one female player).
- The team will be automatically excluded from the tournament if, for any reason (injury, disqualification, or absence), it no longer has at least one player of each gender available to participate in the games.
- Each player may only represent one team during the entire competition.
- Teams must register through the website [www.cdup.up.pt](http://www.cdup.up.pt) by **December 12, 2025**, upon payment of **€15 per team**.
- Registration is only valid after payment confirmation.

### 4. Competition Format

The tournament will be played in a group stage followed by knockout rounds, adjusted according to the final number of teams.

### 5. Rules

1. One hoop (3.05m);
2. Official half-court, synthetic surface (15m width x 11m length);
3. Three players + 1 substitute (minimum: 3 players);
4. Games last 10 minutes or end earlier if a team reaches 21 points;
5. Warm-up time is not guaranteed; both teams must warm up simultaneously before the game;
6. Initial possession is determined by a coin toss. The winner chooses between first possession (check ball) or possession in overtime;
7. In overtime, the first team to score two points wins;
8. Passive play: due to the absence of a shot clock, the referee must warn the team if they are deliberately delaying play and start a 5-second count;
9. Field goals count as 1 point inside the arc and 2 points outside the arc (6.75m);
10. Shooting fouls: 1 free throw inside the arc, 2 free throws outside the arc;

11. On shooting fouls with a made basket: 1 free throw, subject to points 12 and 13;
12. From the 6th team foul onwards, fouls are sanctioned with free throws (see points 12 and 13);
13. 7th, 8th and 9th team fouls: 2 free throws;
14. 10th and subsequent team fouls: 2 free throws + possession (check ball);
15. No limit on personal fouls, subject to point 38;
16. No limit on technical fouls, subject to point 38;
17. Players are not excluded solely for one unsportsmanlike foul and technical foul, subject to point 36;
18. Technical fouls: 1 free throw, no change of possession;
19. First unsportsmanlike foul: 2 free throws, no possession; play resumes with a rebound after the second FT. From the first unsportsmanlike foul onwards, point 20 applies;
20. Second unsportsmanlike foul or disqualifying foul: 2 free throws + possession (check ball);
21. Unsportsmanlike or disqualifying fouls count as two team fouls;
22. No free throws are awarded for offensive fouls;
23. After a made basket, the defending team may not actively defend the ball handler inside the no-charge semicircle; violations result in a warning, then technical foul (delay of game);
24. After a made basket, the attacking team must take the ball under the hoop and clear it behind the arc (dribble or pass);
25. Delay in retrieving the ball after a made basket: warning, followed by technical foul (delay of game);
26. After an offensive rebound, the team does NOT need to clear the ball;
27. After a defensive rebound, block, or steal, the team MUST clear the ball behind the arc;
28. A player/team is considered outside the arc when neither the player's body nor the ball is touching the arc line;
29. Dead-ball possessions must begin with a check ball between offense and defense (above the arc, central upper area of the court);
30. Held ball: possession goes to the defensive team;
31. Substitutions occur during dead balls or before free throws. Substitutes must wait outside the court and tag the player they replace;
32. Substitutions are made at half-court, parallel to the baseline. They are not recorded by the referee or table. No substitutions are allowed after a made basket (live ball);
33. Each team is entitled to **one timeout (30 seconds)** per game, requested only during a dead-ball situation;
34. No timeouts are allowed after a made basket;
35. A team forfeits if it does not have three players at the scheduled start time;
36. A team also forfeits if it abandons the game before the end or if all its players become injured or

disqualified;

37. A player is disqualified after two unsportsmanlike fouls or for violent behaviour (verbal or physical), and may also be expelled from the event by the organization;
38. Tiebreaking criteria in group stages (between two tied teams):
  1. Most wins (or win ratio if unequal number of games);
  2. Head-to-head result (win/loss only);
  3. Points scored average (excluding wins by forfeit/disqualification).

## **6. Officiating**

- Games are refereed by players from teams not currently on the court, using a rotating schedule.
- CDUP-UP provides a technical coordinator for supervision and protest resolution.
- Referee decisions are final.

## **7. Equipment**

- Teams must wear jerseys of the same colour.
- The organization will provide bibs if necessary.
- Appropriate footwear is mandatory.

## **8. Safety and Responsibility**

- First-aid support will be present.
- Each participant is responsible for their own physical condition.
- CDUP-UP is not responsible for accidents resulting from rule violations.

## **9. Prizes**

Trophies and/or medals will be awarded to the:

- 1st place team
- 2nd place team
- 3rd place team

## **10. Omissions**

Any omissions will be resolved by the organization in accordance with FIBA 3x3 rules and sportsmanship.