



REGULAMENTO 2026

1. MISSÃO

Criar um ambiente adequado para a prática esportiva, onde a competição entre equipes escolares se desenvolva de forma positiva, propiciando vivências práticas de valores como ética, determinação, participação, espírito de equipe e cidadania.

2. OBJETIVOS

Incentivar a prática do Basquete 3x3 proporcionando maior visibilidade da modalidade, que atualmente se destaca como um dos esportes mais praticados no âmbito escolar, além de proporcionar uma maior interação entre atletas, alunos, pais e escolas.

3. ORGANIZAÇÃO

CIRCUITO ESCOLAR PROMOÇÕES DE EVENTOS

4. CALENDÁRIO 2026

O CALENDÁRIO PARA 2026 SEGUIRÁ AS DATAS ESPECIFICADAS ABAIXO:

- 28 DE JANEIRO: REUNIÃO GERAL DE LANÇAMENTO DA TEMPORADA 2026

DATAS PARA REALIZAÇÃO DAS ETAPAS

POLO ABC

- **1º ETAPA: 25/04**
- **2º ETAPA: 27/09**

POLO SP

- **1º ETAPA: 23/05**
- **2º ETAPA: 03/10**



5. INSCRIÇÕES

A inscrição será feita mediante o preenchimento do Cadastro de Inscrição do Colégio no site do Circuito Escolar (www.circuitoescolar.com.br). Cada aluno poderá participar de APENAS 01 (UMA) categoria.

5.1 ATLETA

Deve estar regularmente matriculado no Colégio para o ano corrente.

6. CATEGORIAS

O CIRCUITO ESCOLAR NA MODALIDADE BASQUETE 3X3 será disputado na temporada 2026, nas seguintes categorias:

- **SUB 12 Masculino e Feminino (Nascidos em 2015, 2014)**
- **SUB 14 Masculino e Feminino (Nascidos em 2013 e 2012)**
- **SUB 16 Masculino e Feminino (Nascidos entre 2011 e 2010)**
- **SUB 18 Masculino e Feminino (Nascidos entre 2009 e 2008)**

7. SISTEMA DE DISPUTA

Realizaremos 02 (DUAS) etapas durante o ano de 2026, onde serão consagrados os campeões da temporada. Todas as etapas serão disputadas no sistema individual, onde seguiremos o seguinte procedimento:

ETAPAS:

DUPLA ELIMINATÓRIA

Formato de disputa: Os perdedores da primeira rodada, disputarão a chave B (série prata). Cada equipe disputará pelo menos 02 partidas no Evento.

Uniformes:

Cada atleta deverá estar trajado de bermuda e camiseta da escola e tênis com meia, sendo proibido o uso de bonés, calças e bermudas jeans e sapatos.

Arbitragem:

Arbitragem da Federação ou Associações da Modalidade.



PARA CADA ETAPA DA MODALIDADE A ESCOLA RECEBERÁ 02 (DUAS) CREDENCIAIS DE ACESSO A COMPETIÇÃO, ESCOLAS COM MAIS DE 30 (TRINTA) ATLETAS INSCRITOS SERÁ DADA 03 (TRÊS) CREDENCIAS E ACIMA DE 50 (CINQUENTA) ATLETAS INSCRITOS SERÁ DADA 04 (QUATRO) CREDENCIAS.

8. CLASSIFICAÇÃO

Para efeito de classificação dos alunos-atletas, segue abaixo a pontuação de cada etapa:

SÉRIE OURO

CLASSIFICAÇÃO	PONTUAÇÃO
CAMPEÃO	400 PONTOS
VICE-CAMPEÃO	340 PONTOS
3º LUGAR	300 PONTOS
4º LUGAR	280 PONTOS
5º LUGAR	270 PONTOS
6º LUGAR	260 PONTOS
7º LUGAR	250 PONTOS
8º LUGAR	240 PONTOS
9º AO 16º LUGAR	200 PONTOS

SÉRIE PRATA

CLASSIFICAÇÃO	PONTUAÇÃO
CAMPEÃO	180 PONTOS
VICE-CAMPEÃO	170 PONTOS
3º LUGAR	150 PONTOS
4º LUGAR	140 PONTOS
5º LUGAR	135 PONTOS
6º LUGAR	130 PONTOS
7º LUGAR	120 PONTOS
8º LUGAR	110 PONTOS
9º AO 16º LUGAR	100 PONTOS

Para efeito de classificação das escolas, segue abaixo a pontuação de cada etapa POR CATEGORIA:

CLASSIFICAÇÃO	PONTUAÇÃO
CAMPEÃO	1000 PONTOS
VICE-CAMPEÃO	800 PONTOS
3º LUGAR	700 PONTOS
4º LUGAR	600 PONTOS
5º LUGAR	500 PONTOS
6º LUGAR	400 PONTOS
7º LUGAR	300 PONTOS
8º LUGAR	200 PONTOS
9º LUGAR	100 PONTOS
10º LUGAR	50 PONTOS
DEMAIS LUGARES	25 PONTOS



A pontuação para as Modalidades Coletivas serão da seguinte forma:

Categoria com 03 ou 04 equipes terão pontuação pela metade, a partir de 05 equipes a pontuação será completa.

9. PREMIAÇÃO

Serão entregues medalhas para os 03 (TRÊS) primeiros colocados de cada categoria e sexo em cada uma das 03 (TRÊS) etapas classificatórias. Em cada etapa teremos a entrega do Troféu Eficiência para o 1º colocado na colocação geral das ESCOLAS EM CADA CATEGORIA.

Em todas as etapas além das medalhas para os Três primeiros colocados, serão entregues medalhas de participação para todos os atletas que participarem na categoria SUB 12.

Para o prêmio de troféu destaque dos atletas na temporada 2026 em caso de empate na pontuação geral, a colocação da última etapa será considerado como critério de desempate.

10. Regras Oficiais do Jogo 3x3

Art. 1º Quadra:

§1º O jogo será realizado em uma quadra de basquetebol com 01 cesta. Uma quadra regular de 3x3 tem a superfície de 15m (largura) e 11m (comprimento). A quadra terá uma área restritiva de tamanho normal, incluindo uma linha de lance livre (5,80m), uma linha de 2 pontos (6,75m) e uma área de "semicírculo", embaixo da cesta. Uma meia quadra de basquetebol tradicional pode ser usada.

§ 2º Bola e tabela:

Serão utilizadas as seguintes bolas e tabelas:

Categoria Sub 12 Masc. e Fem.	Bola 5.6 E tabela oficial
Categoria Sub 14 Feminino	Bola 5.6 e tabela oficial
Categoria Sub 14 Masculino	Bola 7.3 ou 7.4 e tabela oficial
Categoria Sub 16 Feminino	Bola 6.4 e tabela oficial
Categoria Sub 16 Masculino	Bola 7.3 ou 7.4 e tabela oficial
Categoria Sub 18 Feminino	Bola 6.4 e tabela oficial
Categoria Sub 18 Masculino	Bola 7.3 ou 7.4 e tabela oficial



Art. 2º Equipes

Cada equipe será formada por ATÉ 05 jogadores (03 jogadores em quadra e 02 substitutos).

Art. 3º Arbitragem do Jogo

Os jogos contarão com 02 árbitros.

Art. 4º Início do Jogo

§1º Ambas as equipes deverão fazer o aquecimento simultaneamente antes do jogo.

§2º O lançamento da moeda determinará qual equipe terá a primeira posse de bola. A equipe que vencer o sorteio da moeda pode escolher se beneficiar da posse de bola no início do jogo ou no início de uma eventual prorrogação.

§3º O jogo deve começar com 03 jogadores de cada equipe em quadra.

Art. 5º Pontuação

§1º A todo arremesso dentro do arco (área de cesta de campo de 1 ponto) será concedido 1 ponto;

§2º A todo arremesso atrás do arco (área de cesta de campo de 2 pontos) serão concedidos 2 pontos;

§3º A todo arremesso de lance-livre convertido deverá ser concedido 1 ponto.

Art. 6º Tempo de jogo / Vencedor de um Jogo

§1º O tempo normal de jogo terá um período de 08 minutos de jogo. O cronômetro de jogo será parado durante as situações de lances-livres. O cronômetro de jogo será reiniciado após a troca de bola ser completada (o mais rápido possível assim que a bola estiver nas mãos da equipe atacante)

§2º Entretanto a primeira equipe que marcar 11 pontos ou mais, vencerá o jogo se isso ocorrer antes do final do tempo normal de jogo. Esta regra de "morte súbita" se aplica somente, no tempo normal de jogo (não em uma possível prorrogação);

§3º Se a pontuação estiver empatada ao final do jogo, será aplicada a regra da "morte súbita", primeira equipe a realizar pontuação vencerá o confronto nas categorias sub 14, sub 16 e sub 18. Na categoria sub 12, serão realizados 3 lances livres alternados

§4º Uma Equipe perderá o jogo por ausência se, no horário marcado para o início do jogo a equipe não estiver presente na quadra pronta para jogar; No caso da perda por ausência, a pontuação do jogo será marcada com W – 0 ou 0 – W (sendo "W" colocado para o vencedor);

§5º Uma equipe perderá o jogo por desistência se deixar a quadra antes do final do jogo ou todos os jogadores da equipe estiverem lesionados e/ou forem desqualificados. Em caso de uma situação de desistência, a equipe vencedora pode escolher manter a sua pontuação como está, ou ter o jogo ganho por W.0, enquanto a pontuação da equipe perdedora será colocada "0" em qualquer destes casos;

§6º A perda da partida por desistência ou por atitude desonesta constituirá na desqualificação da equipe na competição.

Art. 7º Faltas / Lances-Livres

§1º Na ocorrência de 6 faltas cometidas a equipe entrará em situação de penalidade.

Os jogadores não são excluídos com o número de faltas pessoais, sujeito ao artigo 16.

§2º Se um arremesso de cesta de campo não for convertido, nas Faltas durante o ato de arremesso dentro do arco será concedido 1 Lance-Livres, enquanto para Faltas no ato de arremesso atrás do arco serão concedidos 2 Lances-Livres;

§3º Se um arremesso de cesta de campo for convertido, a cesta será válida e será concedido 1 Lance-Livre adicional para o arremessador;

§4º Para as 7ª, 8ª e 9ª faltas serão sempre concedidos 2 Lances-Livres. Na 10ª Falta e



todas as faltas subsequentes da equipe serão concedidos 2 Lances-Livres e a posse de bola.

Esta Clausula se aplica também para as faltas durante o ato de arremesso e se sobrepõe sobre os itens **7.2 e 7.3**

§5º Para Todas as Faltas Técnicas será concedido 1 Lance-Livre e a posse de bola. Para Todas as Faltas Antidesportivas serão concedidos 2 Lances-Livres e a posse de bola. Após uma Falta Técnica ou Falta Antidesportiva, o jogo deverá continuar com a troca de bola atrás do arco na parte superior da quadra (*Check-ball*).

Nota: Nenhum Lance-Livre será concedido em uma Falta de Ataque.

Art. 8º Como a Bola é Jogada

§1º Após cada cesta de campo convertida ou último lance livre (exceto aqueles seguidos por posse de bola):

- Um jogador da equipe que não pontuou reiniciará o jogo driblando ou passando a bola de dentro da quadra diretamente embaixo da cesta (não atrás da linha de fundo) para um companheiro atrás do arco.

- A equipe de defesa não poderá tocar ou tentar roubar a bola na área do "semicírculo" embaixo da cesta.

§2º Após cada arremesso de cesta de campo não convertida ou último lance livre (exceto aqueles seguidos por posse de bola):

- Se a equipe de ataque ganha o rebote da bola, pode continuar a tentativa de pontuar, sem ter que voltar a bola à um local atrás do arco.

- Se a equipe de defesa ganha o rebote, deve voltar a bola, para um local atrás do arco (passando ou driblando).

§3º Se a equipe de defesa rouba ou dá um toco na bola, deve voltar a bola para um local atrás do arco (passando ou driblando).

§4º A posse de bola dada a qualquer equipe após uma situação de bola morta deverá começar com um "*Check-ball*", por exemplo a troca de bola (entre o jogador de defesa e o de ataque) atrás do arco na parte superior da quadra.

§5º Será considerado "atrás do arco" o jogador que estiver com seus pés dentro ou sobre a linha do arco.

§6º No caso de uma situação de bola presa, a posse de bola deverá ser concedida à equipe de defesa.

Art. 9º Protelação

§1º Protelar ou deixar de jogar ativamente (ex.: não tentar pontuar) será uma violação.

§2º Se a quadra for equipada com um relógio de arremesso, uma equipe deve tentar um arremesso dentro de 12 segundos. A contagem do relógio de arremesso deverá começar assim que a bola estiver nas mãos do jogador de ataque (após a troca com o jogador de defesa ou depois de uma cesta de campo convertida, embaixo da cesta).

§3º É uma violação, se após a bola ter sido "limpa" para jogo, um jogador de ataque estiver driblando a bola dentro do arco de costas ou de lado para a cesta, por mais de cinco segundos.

Nota: Se a quadra não estiver equipada com um relógio de arremesso e uma equipe não estiver tentando suficientemente, atacar para cesta, o árbitro deverá dar um aviso para a equipe atacante contando os últimos 5 segundos.



Art. 10º Substituições

É permitido uma substituição à qualquer equipe, quando a bola se tornar morta e antes do *Check-ball* ou do Lance-Livre. O substituto pode entrar no jogo após seu companheiro de equipe pisar fora da quadra e estabelecer um contato físico com ele.

As substituições poderão somente ocorrer atrás da linha final no lado oposto da cesta e as substituições não necessitam de nenhuma ação dos árbitros ou dos oficiais de mesa.

Art. 11º Tempos Debitados

§1º Para cada equipe é concedido 01 tempo debitado. Qualquer jogador ou substituto pode solicitar o tempo debitado em uma situação de bola morta.

§2º Todos os tempos debitados tem duração de 30 segundos

Nota: Os tempos debitados e substituições só serão sancionados em situações de bola morta e não poderão ser sancionados quando a bola estiver viva (Art. 8.1).

Art. 12º Desqualificação

Um Jogador que cometer 2 Faltas Antidesportivas (Não se aplica para 2 Faltas Técnicas) será Desqualificado do Jogo e, além disso, poderá ser desqualificado do evento pelo organizador. Independente disso, o organizador desqualificará o(s) jogador(es) envolvidos em atos de violência, de agressão física ou verbal, interferência desonesta em resultados de jogos. O organizador pode também desqualificar a equipe completa do evento, dependendo da contribuição dos outros membros da equipe (também pela sua passividade) em relação ao comportamento mencionado acima.

Disposições Gerais: *Casos omissos nesse Regulamento serão decididos pela Comissão Organizadora. A Comissão Organizadora se reserva ao direito modificar, a qualquer momento, a forma de disputa estabelecida neste Regulamento, em razão do número de participantes inscritos em cada categoria.*

PROF. WALTER ROCHA

COORDENADOR CIRCUITO ESCOLAR