



1. Conceito do jogo

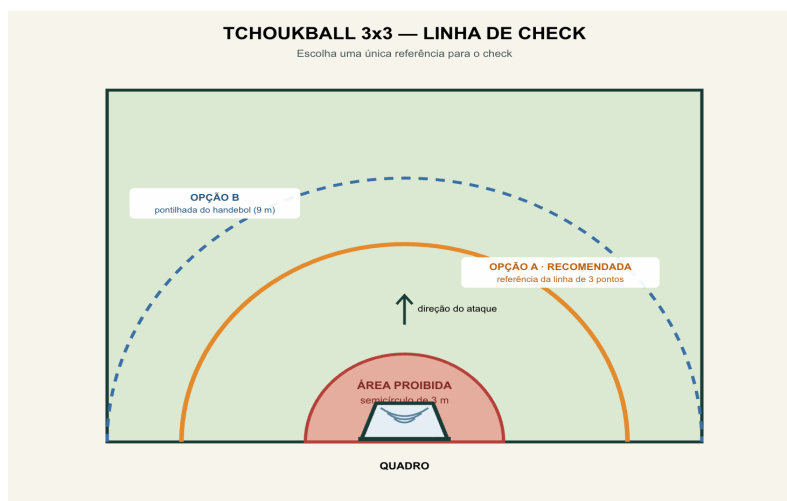
O **Tchoukball 3x3** é disputado por duas equipes de três jogadores, em meia quadra e com um único quadro de remissão. A proposta privilegia ritmo rápido, transições diretas e jogo sem contato, inspirada na dinâmica do basquete 3x3.

Cada equipe pode inscrever até quatro jogadores: três em quadra e um reserva.

2. Quadra e equipamentos

- A partida é disputada em meia quadra, com um único quadro posicionado ao centro da linha de fundo.
- A área proibida é o semicírculo de 3 metros diante do quadro (área tradicional padrão).
- Nenhum jogador pode tocar a área proibida enquanto estiver com a bola.
- É permitido saltar de fora da área, arremessar a bola ainda no ar e cair dentro dela após a soltura da bola.
- Deve haver uma linha de “check” (transição), paralela à linha de fundo e claramente marcada. Recomenda-se usar uma linha (de 3 pontos do basquete ou dos 9 metros do handebol) existente ou uma linha definida pela organização.
- As linhas de fundo e laterais delimitam a quadra: bola ou jogador com a bola fora dessas linhas resulta em posse para o adversário.

Antes do torneio, a organização deve definir e divulgar: dimensões da quadra, modelo de bola e posição exata da linha de check.





3. Pontuação

A lógica essencial do Tchoukball se mantém, mas focada em uma única meta:

- **Ponto para quem ataca:** O atacante arremessa a bola no quadro, ela rebate e cai na quadra de jogo válida (fora da área proibida) sem que a defesa consiga segurá-la.
- **Ponto para a defesa (Ponto-Contra):** O atacante erra o quadro, arremessa a bola para fora da quadra, ou a bola rebate e cai dentro da área proibida.

Se a defesa segura a bola rebatida antes de ela tocar o chão, não há ponto: o jogo continua.

4. Regras de posse e ataque

Enquanto estiver em posse da bola, um jogador pode:

- dar no máximo 3 passos;
- segurar a bola por no máximo 3 segundos;
- a equipe pode realizar no máximo 3 passes antes do arremesso.

Não é permitido interceptar passes, arrancar a bola das mãos do adversário, tocar na bola controlada pelo adversário ou bloquear fisicamente sua movimentação.

A defesa atua ocupando espaços e tentando receber a bola rebatida pelo quadro antes que ela toque o chão.

5. Rebote vivo e limite de transições diretas

Quando uma equipe segura uma bola rebatida pelo quadro, ela ganha a posse e pode seguir atacando imediatamente, sem check.

Para evitar uma sequência contínua e desorganizada de ataques, haverá um limite de 3 rebotes vivos consecutivos, somados entre as equipes.

- Cada bola rebatida e segurada pela defesa conta como 1 rebote vivo.
- Após o 3º rebote vivo consecutivo, a equipe que ficou com a bola deve obrigatoriamente levar a bola para trás da linha de check antes de poder arremessar.



- O check reinicia a contagem de rebotes vivos.
- Um ponto também reinicia a contagem.

Exemplo: Equipe A arremessa, B segura; B arremessa, A segura; A arremessa, B segura. B realizou o 3º rebote e deve fazer o check antes de iniciar seu próximo ataque.

6. Início de Jogo

O Início da partida é decidido por sorteio (cara ou coroa). O time vencedor começa com a posse de bola na linha do **check**.

7. Check e reinícios

O check é o procedimento para reiniciar o jogo após uma parada.

- O jogador da defesa entrega ou passa a bola ao jogador atacante, na linha de check.
- A equipe atacante só pode iniciar o ataque após receber a bola atrás dessa linha.
- O check deve ser rápido; atrasos intencionais podem ser punidos como conduta antidesportiva.

Há check obrigatório:

- no início da partida;
- após um ponto;
- após a bola sair da quadra;
- após o 3º rebote vivo consecutivo.

Após um ponto, a equipe que sofreu o ponto recebe a posse para o check.

Fim da jogada: Após o ponto ser marcado, o juiz apita e valida o placar.

8. Infrações técnicas

As seguintes ações geram perda de posse para a equipe adversária:



Há check obrigatório:

- mais de 3 passos com a bola;
- mais de 3 segundos de posse individual;
- mais de 3 passes antes do arremesso;
- bola fora da quadra;
- interceptar passe;
- arremessar sem ter concluído o check obrigatório;

Cobrança comum de falta:

- pisar na linha ou entrar na área proibida com a bola;
- deixar a bola cair durante uma troca de passes;
- tocar na bola controlada pelo adversário;
- impedir fisicamente a movimentação de um adversário;
- arremessar na armação metálica do quadro;

9. Substituições

As substituições são permitidas apenas com a bola morta, antes do check.

- Devem ocorrer na zona de substituição definida pela organização.
- O jogador reserva só pode entrar após a saída completa do companheiro.
- Recomenda-se a troca por toque de mão entre os jogadores.
- Entrada antecipada resulta em perda de posse e check para o adversário.

10. Duração, vitória e desempate

- A partida tem 2 tempos de 5 minutos, com relógio corrido.
- Há intervalo de 1 minuto entre os tempos.
- Vence a equipe que atingir 15 pontos primeiro ou que tiver mais pontos ao fim dos 10 minutos.



- Em caso de empate, há prorrogação sem tempo definido. A primeira equipe a marcar ponto, vence.

11. Arbitragem e espírito do jogo

Recomenda-se uma arbitragem principal e uma pessoa responsável pelo placar e tempo.

Em situações não previstas, a decisão da arbitragem deve priorizar três princípios: segurança, ausência de contato e continuidade do jogo.