

*REGULAMENTO ESPECÍFICO*  
*BASQUETEBO*  
*JERNS 2017*



REGULAMENTO ESPECÍFICO – BASQUETEBOL  
JERNS 2017

CATEGORIA MIRIM

1. A Competição de Basquetebol será realizada de acordo com as regras oficiais da FIBA adotadas pela Confederação Brasileira de Basketball (CBB), salvo o estabelecido neste Regulamento Específico e no Regulamento Geral.

2. A Instituição de Ensino representante de cada Unidade de Ensino poderá inscrever de 05 (oito) a 12 (doze) alunos-atletas.

2.1. As equipes que se apresentarem no local/hora do jogo com número inferior de alunos-atletas ao estabelecido como mínimo no item 02 deste regulamento serão consideradas perdedoras por número insuficiente de alunos-atletas para a disputa do jogo, sendo enquadradas em derrota por WxO.

3. Os jogos serão disputados seguindo as normas a seguir:

3.1. Os jogos terão 02 (dois) tempos de 16 (dezesesseis) minutos com intervalo de 05 (cinco) minutos entre ambos, divididos em 04 (quatro) quartos de 8 (oito) minutos cada, com intervalo de 01 (um) minuto entre o 1º e o 2º quarto e entre o 3º e o 4º quarto.

3.1.1. O cronômetro do jogo deverá parar apenas nos “tempos debitados”, Lances livres, nos 30 (trinta) segundos finais dos 03 (três) primeiros quartos e nos 02 (dois) minutos finais do 4º quarto e tempos extras (prorrogações).

3.1.2. Para as fases Semifinais e Finais dos torneios, seguirá o que é previsto na Regra Oficial da modalidade.

3.2. No 1º quarto, não poderá haver substituição, salvo em caso de contusão, em acordo com determinação da arbitragem do jogo. O aluno-atleta contundido não poderá retornar ao jogo.

3.3. No intervalo do 1º para o 2º quarto todos os alunos-atletas “reservas” em condição de jogo deverão substituir alunos-atletas “titulares” e não poderão ser substituídos até o final do 2º quarto, salvo em caso de contusão, em acordo com determinação da arbitragem do jogo. O aluno-atleta contundido não poderá retornar ao jogo. Os alunos-atletas “titulares” remanescentes na quadra de jogo poderão ser substituídos pelos alunos-atletas que saíram do jogo.

3.3.1 Nenhum aluno-atleta poderá jogar mais de um período entre os períodos 1º e 2º, exceto usando a regra da proporcionalidade. Em caso de uma equipe utilizar a proporcionalidade por ter 08 (oito) alunos atletas, estes três

GOVERNO DO ESTADO DO RIO GRANDE DO NORTE  
SECRETARIA DE ESTADO, DA EDUCAÇÃO E CULTURA - SEEC  
COORDENADORIA DE DESPORTO ESCOLAR - CODESP

jogadores substituídos que estavam no banco de reservas no 1º período, não poderão ser substituídos até o final do segundo período, e os dois restantes do 1º período poderão ser substituídos pelos três que jogaram no 1º período, e a outra equipe também poderá utilizar somente 08 alunos-atletas e usar a mesma regra da proporcionalidade.

3.3.2. Ao final dos 03 (três) primeiros quartos de jogo, todos os atletas de uma mesma equipe deverão ter participado de pelo menos 01 (um) quarto do jogo e não mais do que 02 (dois) quartos seguidos.

3.3.3 As equipes com menos de 08 (oito) alunos-atletas regularizados em súmula, seguem na mesma disposição no item 3.3.2, onde todos os jogadores devem jogar pelo menos 1 (um) período, exceto a obrigatoriedade de não jogar mais que 02 (dois) quartos seguidos, neste caso podendo atuar a partida inteira se for de interesse da comissão técnica.

3.3.4. Quando um ou mais alunos-atletas forem desqualificados por cometer 02 faltas antidesportivas, a equipe poderá fazer substituições desses atletas desqualificados.

3.4. As substituições obrigatórias estabelecidas no item 3.3 levarão em consideração a proporcionalidade de alunos-atletas em condição de participação para o início do jogo para ambas às equipes, e deste modo, os atletas inscritos na súmula para o início da partida, deverão obrigatoriamente entrar em quadra.

### 3.5. Tempos:

3.5.1. No 1º tempo (1º e 2º quartos) poderão ser dados 02 (dois) tempos a cada equipe, a qualquer momento.

3.5.2. No 2º tempo (3º e 4º quartos) poderão ser dados 03 (três) tempos a cada equipe, a qualquer momento.

3.5.3. Em cada período extra, poderá ser dado 01 (um) tempo a cada equipe, a qualquer momento.

3.6. Limite de faltas: 04 (quatro) faltas coletivas para cada quarto de jogo.

3.7. Em caso de empate, o desempate far-se-á em um período extra de 05 (cinco) minutos com o cronometro obedecendo aos subitens 3.1.1 e 3.1.2, ou quantos forem necessários até que haja um vencedor.

3.8. As equipes deverão utilizar obrigatoriamente a marcação individual, onde cada jogador é responsável direto por um jogador adversário durante todo o jogo ou podendo claro, alternar os adversários que irão marca em ataques diferentes.

GOVERNO DO ESTADO DO RIO GRANDE DO NORTE  
SECRETARIA DE ESTADO, DA EDUCAÇÃO E CULTURA - SEEC  
COORDENADORIA DE DESPORTO ESCOLAR - CODESP

3.8.1 Fica proibido a permanência dos jogadores de defesa **dentro do garrafão**, uma vez que a bola esteja fora do mesmo.

3.8.2 Sendo a bola driblada em direção a cesta e dois jogadores defensivos marcando a mesma, será caracterizado defesa por zona, desta forma não atendendo as exigências do artigo 3.8.

3.8.2.1 A única condição para a bola ser defendida por mais de um jogador é se a mesma não estiver em drible, ou seja, sua batida tenha sido cessada e dominada pelo atacante. Neste caso pode haver dois jogadores pressionando o passe.

3.8.3. As equipes que não estiverem utilizando este sistema, assim que detectado pela arbitragem, será comunicado ao professor/técnico responsável, havendo reincidência depois da comunicação oficial da arbitragem, a equipe infratora será punida com uma falta técnica (T- vai para a equipe e não contando como falta coletiva, e serão cobrados 01 lance livre e posse de bola para a equipe que cobrou os lances livres).

3.8.4 As regras estabelecidas no item 03 e subitens serão obrigatórias em todas as fases da competição.

3.9 A bola oficial de jogo será, Bola Penalty – Oficial Mirim 5.6, nos naipes masculino e feminino.

4. O sistema de pontuação nos grupos será:

4.1. Vitória – 02 pontos.

4.2. Derrota – 01 ponto.

4.3. Derrota por WxO – 00 ponto.

5. Os uniformes deverão obedecer à regra da modalidade, o Regulamento Geral e aos seguintes critérios:

5.1. As equipes deverão usar uniformes com números de 01 (um) a 99 (noventa e nove).

5.2. Short iguais.

5.3. Meias aparentes.

5.4. Os alunos-atletas que apresentarem-se fora dos padrões de uniformes estabelecidos no item 5 deste regulamento e no Regulamento Geral, serão impedidos de participar do jogo.

GOVERNO DO ESTADO DO RIO GRANDE DO NORTE  
SECRETARIA DE ESTADO, DA EDUCAÇÃO E CULTURA - SEEC  
COORDENADORIA DE DESPORTO ESCOLAR - CODESP

6. Em caso do não comparecimento de uma equipe dentro do horário estipulado para o jogo, após a contagem de 15 minutos, apenas para o primeiro jogo, será declarada ausente, aplicando-se o WxO em favor da equipe presente, à qual será declarada vencedora pelo placar de 20x00, e somará 2 pontos na classificação. A equipe ausente não ganhará nenhum ponto para efeito de classificação. Caso nenhuma das duas equipes se façam presentes em tempo hábil, será declarado o duplo não comparecimento, atribuindo-se derrota a ambas as equipes e nenhum ponto será somado na classificação.

7. Não será permitido jogar com piercing, brinco, colar, presilha ou qualquer outro objeto que ponha em risco a integridade física dos alunos-atletas.

8. A equipe deverá comparecer ao local do jogo com antecedência (exceto ao médico ou fisioterapeuta que poderá integrar a equipe a qualquer tempo) e devidamente uniformizada. Para ter condição de participação, antes do início do jogo, todos os componentes da equipe deverão apresentar suas identidades (no caso dos atletas) à equipe de arbitragem.

9. A entrada dos jogadores na quadra para o aquecimento será feita tão logo ela esteja livre e liberada pela equipe de arbitragem/coordenação da modalidade.

9.1. O tempo de aquecimento na quadra será determinado previamente pela equipe de arbitragem.

9.2. O jogo poderá iniciar antes do horário marcado na tabela de jogos desde que os Técnicos das duas equipes concordem com o árbitro do jogo.

10. Estará automaticamente suspenso do jogo subsequente na mesma modalidade/gênero, o aluno-atleta/membro da Comissão Técnica que cometer uma falta desqualificante.

10.1. Poderá participar do jogo subsequente:

10.1.1. O aluno-atleta que for desqualificado por cometer 02 (duas) faltas antidesportivas ou;

10.1.2. O membro da Comissão Técnica que for desqualificado por cometer faltas técnicas. (Artigo 37.1.2 das Regras Oficiais da FIBA – 2011).

10.2. Não se aplica o disposto no artigo 11, se antes do cumprimento da suspensão, o aluno-atleta/membro da Comissão Técnica for absolvido pelo órgão julgante competente, desde que conste no termo de decisão do respectivo processo disciplinar, o não cumprimento da suspensão automática, nos termos da legislação desportiva vigente.

GOVERNO DO ESTADO DO RIO GRANDE DO NORTE  
SECRETARIA DE ESTADO, DA EDUCAÇÃO E CULTURA - SEEC  
COORDENADORIA DE DESPORTO ESCOLAR - CODESP

10.3. Para fins do disposto no artigo 11, entende-se por jogo subsequente o ocorrente na mesma competição e ano específico correspondente.

11. Os casos omissos serão resolvidos pela Subcomissão de basquetebol e a Comissão Técnica da CODESP.

REGULAMENTO ESPECÍFICO – BASQUETEBOL/2017

CATEGORIA INFANTIL E JUVENIL

1. A Competição de Basquetebol será realizada de acordo com as regras oficiais da FIBA adotadas pela Confederação Brasileira de Basketball (CBB), salvo o estabelecido no Regulamento Geral.

2. A Instituição de Ensino representante de cada Unidade de Ensino poderá inscrever de 05 (cinco) a 12 (doze) alunos-atletas.

2.1. As equipes que se apresentarem no local/hora do jogo com número inferior de alunos-atletas ao estabelecido como mínimo no item 02 deste regulamento serão consideradas perdedoras por número insuficiente de alunos-atletas para a disputa do jogo, sendo enquadradas em derrota por WxO.

3. Os jogos serão disputados seguindo as normas a seguir:

3.1. Os jogos terão 02 (dois) tempos de 20 (vinte) minutos com intervalo de 05 (cinco) minutos entre ambos, divididos em 04 (quatro) quartos de 10 (dez) minutos cada, com intervalo de 01 (um) minuto entre o 1º e o 2º quarto e entre o 3º e o 4º quarto.

3.1.1. O cronômetro do jogo deverá parar apenas nos “tempos debitados”, Lances livres, nos 30 (trinta) segundos finais dos 03 (três) primeiros quartos e nos 02 (dois) minutos finais do 4º quarto.

3.1.2. Para as fases Semifinais e Finais dos torneios, seguirá o que é previsto nas regras oficiais da FIBA adotadas pela Confederação Brasileira de Basketball (CBB), salvo o estabelecido no Regulamento Geral.

3.2. Tempos:

3.2.1. No 1º tempo (1º e 2º quartos) poderão ser dados 02 (dois) tempos a cada equipe, a qualquer momento.

3.2.2. No 2º tempo (3º e 4º quartos) poderão ser dados 03 (três) tempos a cada equipe, a qualquer momento.

3.2.3. Em cada período extra, poderá ser dado 01 (um) tempo a cada equipe, a qualquer momento.

3.3. Limite de faltas: 04 (quatro) faltas coletivas para cada quarto de jogo.

GOVERNO DO ESTADO DO RIO GRANDE DO NORTE  
SECRETARIA DE ESTADO, DA EDUCAÇÃO E CULTURA - SEEC  
COORDENADORIA DE DESPORTO ESCOLAR - CODESP

3.4. Em caso de empate, o desempate far-se-á em um período extra de 05 (cinco) minutos com o cronometro obedecendo aos subitens 3.1.1 e 3.1.2, ou quantos forem necessários até que haja um vencedor.

3.5. A bola oficial de jogo serão; Bola Penalty – Oficial Feminina 6.4 e Oficial Masculina 7.4, aos respectivos naipes feminino e masculino.

4. O sistema de pontuação nos grupos será:

4.1. Vitória – 02 pontos.

4.2. Derrota – 01 ponto.

4.3. Derrota Por WxO – 00 ponto.

5. Os uniformes deverão obedecer à regra da modalidade, o Regulamento Geral e aos seguintes critérios:

5.1. As equipes deverão usar uniformes com números de 01 (um) a 99 (noventa e nove).

5.2. Short iguais e sem bolso obedecendo ao Regulamento Geral da competição.

5.3. Meias aparentes.

5.4. Os alunos-atletas que apresentarem-se fora dos padrões de uniformes estabelecidos no item 5 deste regulamento e no Regulamento Geral, serão impedidos de participar do jogo.

6. Em caso do não comparecimento de uma equipe dentro do horário estipulado para o jogo, será declarada ausente, aplicando-se o WxO em favor da equipe presente, à qual será declarada vencedora pelo placar de 20x00, e somará 2 pontos na classificação. A equipe ausente não ganhará nenhum ponto para efeito de classificação. Caso nenhuma das duas equipes se façam presentes em tempo hábil, será declarado o duplo não comparecimento, atribuindo-se derrota a ambas as equipes e nenhum ponto será somado na classificação.

7. A bola de jogo será a bola oficial utilizada pela CBB na categoria correspondente.

8. Não será permitido jogar com piercing, brinco, colar, presilha ou qualquer outro objeto que ponha em risco a integridade física dos alunos-atletas.

9. A equipe deverá comparecer ao local do jogo com antecedência e devidamente uniformizada. Para ter condição de participação, antes do início do jogo, todos os componentes da equipe deverão apresentar suas identidades (no caso dos atletas) à equipe de arbitragem.



GOVERNO DO ESTADO DO RIO GRANDE DO NORTE  
SECRETARIA DE ESTADO, DA EDUCAÇÃO E CULTURA - SEEC  
COORDENADORIA DE DESPORTO ESCOLAR - CODESP

10. A entrada dos jogadores na quadra para o aquecimento será feita tão logo ela esteja livre e liberada pela equipe de arbitragem/coordenação da modalidade.

10.1. O tempo de aquecimento na quadra será determinado previamente pela equipe de arbitragem.

10.2. O jogo poderá iniciar antes do horário marcado na tabela de jogos desde que os Técnicos das duas equipes concordem com o árbitro do jogo.

11. Estará automaticamente suspenso do jogo subsequente na mesma modalidade/gênero, o aluno-atleta/membro da Comissão Técnica que cometer uma falta desqualificante.

11.1. Poderá participar do jogo subsequente:

11.1.1. O aluno-atleta que for desqualificado por cometer 02 (duas) faltas antidesportivas ou;

11.1.2. O membro da Comissão Técnica que for desqualificado por cometer faltas técnicas. (Artigo 37.1.2 das Regras Oficiais da FIBA – 2011).

11.2. Não se aplica o disposto no artigo 12, se antes do cumprimento da suspensão, o aluno-atleta/membro da Comissão Técnica for absolvido pelo órgão julgante competente, desde que conste no termo de decisão do respectivo processo disciplinar, o não cumprimento da suspensão automática, nos termos da legislação desportiva vigente.

11.3. Para fins do disposto no artigo 12, entende-se por jogo subsequente o ocorrente na mesma competição e ano específico correspondente.

12. Os casos omissos serão resolvidos pela Subcomissão de basquetebol e a Comissão Técnica da CODESP.