



MINISTÉRIO DA EDUCAÇÃO
SECRETARIA DE EDUCAÇÃO PROFISSIONAL E TECNOLÓGICA
INSTITUTO FEDERAL FLUMINENSE
PRÓ-REITORIA DE EXTENSÃO, CULTURA, ESPORTES E DIVERSIDADE
PRÓ-REITORIA DE GESTÃO DE PESSOAS
JOGOS INTERCAMPI DOS SERVIDORES DO IFF – JICS IFF

REGULAMENTO ESPECÍFICO - BASQUETEBOL
JOGOS INTERCAMPI DOS SERVIDORES

CAMPOS DOS GOYTACAZES, RJ

CAPÍTULO I – DISPOSIÇÕES PRELIMINARES

Art. 1º A competição de Basquetebol será realizada de acordo com as regras oficiais da FIBA adotadas pela Confederação Brasileira de Basquete (CBB), salvo o estabelecido neste Regulamento.

Art. 2º A equipe representante de cada *campus* poderá inscrever até 20 (doze) atletas em condição de jogo e 01 (um).

§ 1º Se uma ou ambas as equipes comparecerem ao jogo sem o número mínimo de jogadores para iniciar a partida, será aceita inscrição de servidor do mesmo campus/polo que esteja participando de outras modalidades do evento, até 5 minutos antes do horário estipulado para o início do jogo. Esta inscrição será válida somente para esta ocasião e não se estende para os demais jogos do evento, visando apenas evitar a ocorrência de W x O.

§ 2º Se após o período estipulado no § 1º e antes do início do jogo os jogadores que estavam ausentes chegarem para a competição, a ação de inscrição do atleta com base no referido parágrafo automaticamente se torna anulada.

CAPÍTULO II – DOS JOGOS

Art. 3º Os jogos terão 02 (dois) tempos de 16 (dezesseis) minutos corridos, parando o cronômetro apenas nos tempos debitados e lances livres, com intervalo de 05 (cinco) minutos entre o 1º e 2º tempo, cada tempo dividido em 02 (dois) períodos de 08 (oito) minutos cada, com intervalo de 02 (dois) minutos entre o 1º e o 2º período e entre o 3º e o 4º período. No último quarto, os 3 minutos finais serão cronometrados conforme as regras da marcação do tempo oficiais da regra do Basquete (CBB).

Art. 4º Caso haja empate no tempo normal de jogo serão jogados 3 minutos corridos (período extra). Se esse período extra terminar e ainda houver um empate, serão adicionados tantos períodos extras quanto forem necessários, até que haja um vencedor.

Art. 5º Um jogador que tenha cometido 5 (cinco) faltas deverá ser informado deste fato por um oficial e tem que deixar a partida imediatamente. Ele tem que ser substituído dentro de trinta (30) segundos.

Art. 6º O atleta que cometer uma falta desqualificadora estará automaticamente suspenso do jogo seguinte. Contudo, ele pode voltar a jogar em sua equipe após o cumprimento da punição.

Art. 7º Será concedido 01 (um) tempo debitado para cada equipe a cada período e 02 (dois) no último período do jogo e 1 (um) durante cada período extra.

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

Parágrafo único O equipamento dos jogadores deve seguir obrigatoriamente um padrão de cores (camisas e calções).

Art. 9º A equipe deverá comparecer ao local do jogo com antecedência e devidamente uniformizada

Art. 10. O jogo poderá iniciar antes do horário marcado na tabela de jogos desde que as duas equipes estejam prontas no local da competição e seus respectivos capitães concordem com a antecipação.

Art. 11. Em caso do não comparecimento de uma equipe dentro do horário estipulado para o jogo, ou comparecimento sem o número mínimo de 05 (cinco) atletas em condições de jogo, após a contagem de 15 minutos será declarada ausente, aplicando-se o WxO em favor da equipe presente, à qual será declarada vencedora pelo placar de 10x00. Caso nenhuma das duas equipes se façam presentes em tempo hábil, será declarado o duplo não comparecimento, atribuindo-se derrota a ambas as equipes.

§ 1º Qualquer equipe inscrita que não comparecer aos jogos, ocasionando W.O., será automaticamente desclassificada do evento e todos os seus adversários receberão W.O a favor, independentemente de já terem jogado contra a referida equipe.

§ 2º Em caso de W.O, para efeito de placar, será conferido 10 X 00 para equipe vencedora:

CAPÍTULO III – DO SISTEMA DE COMPETIÇÃO, PONTUAÇÃO E CLASSIFICAÇÃO

Art. 12. O sistema de pontuação nos grupos será:

- I. Vitória - 02 pontos
- II. Derrota - 01 ponto

Art. 13º. Quando 02 (duas) ou mais equipes terminarem empatadas, o desempate far-se-á pelos seguintes critérios e em ordem sucessiva de eliminação:

- I. Confronto direto;
- II. Melhor saldo de pontos;
- III. Maior número de pontos convertidos;
- IV. Menor número de pontos sofridos;
- V. Sorteio

CAPÍTULO IV – DAS DISPOSIÇÕES FINAIS

Art. 14º Os árbitros definidos pela Comissão Organizadora serão responsáveis pela direção dos jogos.

Art. 15º Os casos omissos serão resolvidos pela Comissão Organizadora.

**Comissão Organizadora
JICS IFF**