



MINISTÉRIO DA EDUCAÇÃO  
SECRETARIA DA EDUCAÇÃO PROFISSIONAL E TECNOLÓGICA  
INSTITUTO FEDERAL DO RIO GRANDE DO NORTE  
DIRETORIA DE GESTÃO DE PESSOAS  
COORDENAÇÃO DE ATENÇÃO À SAÚDE DO SERVIDOR

**REGULAMENTO ESPECÍFICO - BASQUETEBOL**  
**JOGOS INTERCAMPI DOS SERVIDORES**  
**2016**

NATAL-RN

---

## TÍTULO I - DISPOSIÇÕES PRELIMINARES

---

**Art. 1º.** 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.

**Art. 2º.** A equipe representante de cada *campus* poderá inscrever até 12 (doze) atletas e 01 (um) técnico por jogo.

---

## TÍTULO II – DOS JOGOS

---

**Art. 3º.** Os jogos terão 02 (dois) tempos de 16 (dezesesseis) minutos corridos, parando o cronômetro apenas nos tempos debitados e lances livres, com intervalo de 05 (cinco) minutos entre o 1º e 2º tempo, divididos em 04 (quatro) 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.

**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 4 (quatro) 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 desqualificante 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 qualquer momento durante a primeira metade do jogo; 02 (dois) a qualquer momento durante a segunda metade 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.

**Art. 9º.** 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 documento oficial com foto à equipe de arbitragem.

**Art. 10º.** 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 assinem o termo de antecipação de jogo disponibilizado pela arbitragem.

**Art. 11º.** 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 20x00. 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 ao evento sem justificativa aceitável, ocasionando a situação de WxO, poderá ser punida com suspensão pelo prazo de 1 ano para participações em qualquer evento esportivo organizado pela COASS-DIGPE.

---

### **TÍTULO III – DO SISTEMA DE PONTUAÇÃO**

---

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

I --- Vitória - 03 pontos

II --- Vitória por WXO – 02 pontos

III --- Derrota - 01 ponto

IV --- Não comparecimento ou desistência do jogo: 00

**Parágrafo Único.** No caso de haver grupos com diferentes números de equipes (3 e 4), os resultados do último colocado do grupo de 4 equipes serão desconsiderados para efeitos de classificação final do respectivo grupo.

**Art. 13º.** Na Fase Classificatória, quando no mesmo grupo 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

**Art. 14º.** Na Fase Classificatória, no caso de duas ou mais equipes de grupos diferentes terminarem com o mesmo número de pontos, serão utilizados os seguintes critérios para definição da melhor campanha:

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

---

#### **TÍTULO IV - DISPOSIÇÕES FINAIS**

---

**Art. 15º.** Os árbitros definidos pela Comissão Organizadora serão responsáveis pela direção dos jogos.

**Art. 16º.** Os casos omissos serão resolvidos pela Comissão Organizadora.

**Comissão Organizadora  
JICS 2016**