



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
2017**

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.

§ 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.

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.

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. 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 aos jogos, ocasionando WxO, será automaticamente desclassificada do evento e todos os seus adversários receberão WxO a favor, independentemente de já terem jogado contra a referida equipe.

TÍTULO III – DO SISTEMA DE COMPETIÇÃO, PONTUAÇÃO E CLASSIFICAÇÃO

Art. 12º. O sistema de competição será adotado de acordo com o número de equipes inscritas e obedecerá ao disposto na tabela abaixo:

| Número de Equipes Inscritas | Sistema de Competição |
|------------------------------------|---|
| 1 a 5 | Rodízio Simples |
| 6 a 16 | Processo Combinado (Rodízio Simples + Eliminatória Simples) |
| 17 ou mais | Eliminatória Simples |

Art. 13º. O sistema de pontuação nos grupos será:

I --- Vitória - 02 pontos

II --- Derrota - 01 ponto

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. 14º. 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. 15º. 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

Art. 16º. Os cruzamentos na fase eliminatória obedecerão às seguintes hipóteses:

| Hipótese | Cruzamento previsto |
|-----------------|---|
| 4 classificados | Melhor campanha x 4º Melhor campanha 2º Melhor campanha x 3º Melhor campanha |
| 8 classificados | Melhor campanha x 8º Melhor campanha 4º Melhor campanha x 5º Melhor campanha 3º Melhor campanha x 6º Melhor campanha 2º Melhor campanha x 7º Melhor campanha |

§ 1º. Todos os grupos terão equipes classificadas. O 1º colocado de cada grupo está automaticamente classificado, bem como os melhores 2º colocados de acordo com os critérios técnicos.

§ 2º. As equipes classificadas serão ordenadas por superioridade de campanha. Para determinação das melhores campanhas serão utilizados os critérios estabelecidos nos Art. 14º e 15º deste regulamento.

Adendo ao regulamento: no congresso técnico realizado no dia 28 de julho, ficou estabelecido que o cruzamento será do tipo olímpico (1º A x 2º B e 1º B x 2º A)

TÍTULO IV - DISPOSIÇÕES FINAIS

Art. 17º. Os árbitros definidos pela Comissão Organizadora serão responsáveis pela direção dos jogos.

Art. 18º. Os casos omissos serão resolvidos pela Comissão Organizadora.

**Comissão Organizadora
JICS 2017**