



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
2018

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 ou crachá do Instituto 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 concordem com a antecipação.

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 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 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 o processo combinado, que se constitui em uma fase classificatória com as equipes jogando entre si dentro dos seus respectivos grupos, e uma fase eliminatória, com as equipes jogando em eliminatória simples até que se atinja o último jogo.

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 equipas (3 e 4), os resultados do último colocado do grupo de 4 equipas serão desconsiderados para efeitos de classificação final do respectivo grupo.

Art. 14º. Na Fase Classificatória, quando no mesmo grupo 02 (duas) ou mais equipas 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 equipas 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	1º A x 2º B 1º B x 2º A
8 classificados	1º A x 2º B 1º B x 2º A 1º C x 2º D 1º D x 2º C

Parágrafo Único. As formas de cruzamento poderão ser alteradas mediante realização do Congresso Técnico do evento.

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 2018**