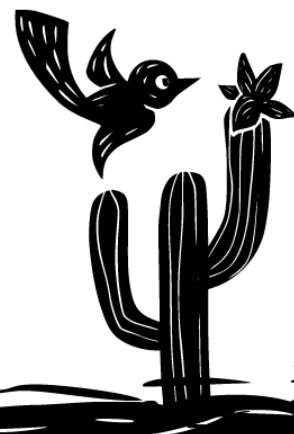
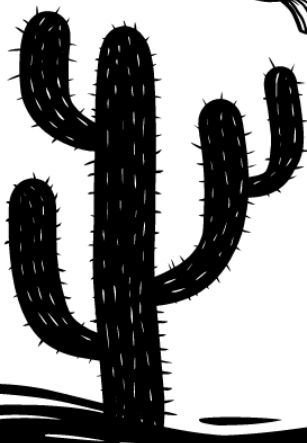


IV **JJ** **IFPAR**
2023



Orgulho desse Nordeste Arretado

REGULAMENTO
ESPECÍFICO
BASQUETE 3X3



INSTITUTO FEDERAL
Rio Grande do Norte
Campus Parnamirim



SERVIÇO PÚBLICO FEDERAL

INSTITUTO FEDERAL DE EDUCAÇÃO, CIÊNCIA E TECNOLOGIA DO RIO GRANDE DO NORTE

CAMPUS PARNAMIRIM

Rua Antônia de Lima Paiva, 155, Nova Esperança, Parnamirim/RN, CEP: 59143-455

IV JOGOS INTERNOS 2023 - IFRN *CAMPUS* PARNAMIRIM

REGULAMENTO ESPECÍFICO BASQUETEBOL 3x3

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

Art. 2º: Para a participação de uma equipe é necessário dispor de no mínimo 3 (três) e no máximo 4 (quatro) atletas por jogo, podendo ser acrescido 1 (um) técnico.

Art. 3º: Nos Jogos Internos 2023 os nomes dos atletas participantes do Basquetebol 3x3 poderão ser alterados de um jogo para outro, não havendo limites para tais mudanças. Todavia, para fins de controle e premiação serão entregues medalhas apenas aos atletas participantes da final.

Art. 4º: Os jogos terão duração de 10 (dez) minutos corridos, parando o cronômetro apenas nos tempos debitados e lances livres, ou caso qualquer uma das equipes chegarem a contagem de 21 pontos antes dos 10 minutos a partida será encerrada. A primeira equipe que marcar 21 pontos ou mais vencerá, se isso ocorrer antes do final do tempo normal de jogo. Esta regra de “morte súbita” se aplica somente no tempo normal de jogo (não em uma possível prorrogação).

Art. 5º: Se a pontuação estiver empatada ao final do tempo normal de jogo, um período extra será jogado. Deverá haver um intervalo de 1 minuto antes de a prorrogação começar. A primeira equipe que fizer 2 pontos na prorrogação vence o jogo.

Art. 6º: Na área de jogo só será permitido permanecer a equipe de arbitragem, os atletas e pessoas credenciadas pela Comissão Técnica Desportiva.

Art. 7º: 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. 8º. 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. 9º: Será concedido 01 (um) tempo debitado para cada equipe a qualquer momento durante o período total da partida, dentro do tempo limite de 10 minutos.

Art. 10º: Não será permitido jogar com piercing, brinco, colar, presilha ou qualquer outro objeto que ponha em risco a integridade física dos atletas.

Art. 11º: 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 se identificar à equipe de arbitragem.

Art. 12º: O jogo poderá iniciar antes do horário marcado na tabela de jogos desde que as duas equipes estejam prontas no local da competição.

Art. 13º: Em caso do não comparecimento de uma equipe dentro do horário estipulado para o jogo, ou comparecimento sem o número mínimo de 03 (três) atletas em condições de jogo, após a contagem de 5 minutos será declarada ausente, aplicando-se o WxO em favor da equipe presente, à qual será declarada vencedora pelo placar de 21x00. Caso nenhuma das duas equipes se façam presentes em tempo hábil, será declarado o duplo não comparecimento, atribuindo-se derrota a ambas as equipes.

Art. 14º: A numeração do uniforme (camisa) será aberta com no máximo dois algarismos, para facilitar a sinalização do árbitro da partida. Caso haja igualdade nas cores dos uniformes, a equipe que estiver à esquerda da tabela de jogos deverá providenciar outro uniforme de cor diferente daquela do adversário. Em caso de troca do uniforme, a equipe terá um prazo de 5 minutos para efetuá-la, a partir do horário estabelecido pelo árbitro.

Art. 15º: O sistema de pontuação nos jogos será feito da seguinte forma:

15.1 A todo arremesso dentro do arco (área de cesta de campo de 1 ponto) deverá ser concedido 1 ponto.

15.2 - A todo arremesso atrás do arco (área de cesta de campo de 2 pontos) deverão ser concedidos 2 pontos.

15.3 - A todo arremesso de lance livre convertido deverá ser concedido 1 ponto.

15.4 - A pontuação nos grupos será: I - Vitória - 02 pontos; II - Derrota - 01 ponto; III - Não comparecimento ou desistência do jogo: 00

Art. 16º: 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. 17º: Na Fase Classificatória, no caso de duas ou mais equipes de grupos diferentes terminarem com o mesmo número de pontos ganhos e haver necessidade de determinação de melhor índice técnico, os critérios estabelecidos para o desempate serão os seguintes:
I --- Melhor saldo de pontos; II - Maior número de pontos convertidos; III - Menor número de pontos sofridos; IV - Sorteio.

Art. 18º: Os árbitros definidos pela Comissão Organizadora serão responsáveis pela direção dos jogos.

Art. 19º: Os casos omissos serão resolvidos pelo Comissão Central Organizadora.

Comissão Central Organizadora

Parnamirim/RN, 01 de Junho de 2023.