



JUBs

Temporada 2018

REGULAMENTO ESPECÍFICO DO BASQUETEBOL

1. A competição de Basquetebol será realizada de acordo com este Regulamento.
2. Os jogos serão disputados seguindo as normas a seguir:
 - 2.1. Os jogos terão 02 (dois) tempos de 20 (vinte) minutos com cronômetro travado quando a bola estiver fora de jogo, com intervalo de 05 (cinco) minutos entre ambos, divididos em 04 (quatro) quartos de 10 (dez) minutos cada, com intervalo de 01 (um) minuto entre o 1º e o 2º quarto e entre o 3º e o 4º quarto;
 - 2.2. Em caso de empate, o desempate far-se-á em um período extra de 05 (cinco) minutos com cronômetro travado quando a bola estiver fora de jogo, ou quantos forem necessários até que haja um vencedor.
3. Para a classificação das equipes, será observada a seguinte pontuação:

Pontuação	
Vitória	02 (dois) pontos
Derrota	01 (um) ponto
Derrota por WxO	0 (zero) ponto

4. As equipes deverão ter 02 (dois) uniformes de jogo, com a mesma numeração, obedecendo ao descrito no Regulamento Geral.
 - 4.1. O uniforme de cada aluno(a)-atleta constará:
 - Camisa numerada;
 - Calção;
 - Meias;
 - Tênis.
 - 4.2. Os alunos(as)-atletas que apresentarem-se fora dos padrões de uniformes estabelecidos no Regulamento Geral não serão impedidos de competir no seu 1º dia de participação, e terão relatório encaminhado à Comissão Disciplinar. A partir do seu 2º dia de participação, os alunos(as)-atletas que não adequarem seus uniformes ao exigido por este Regulamento serão impedidos de participar;
 - 4.3. Não será permitido jogar com *piercing*, brinco, colar, presilha ou qualquer outro objeto que ponha em risco a integridade física dos alunos(as)-atletas.
5. 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 suas credenciais à equipe de arbitragem.
 - 5.1. **NÃO** será permitido participar com Credencial Temporária.

6. Em caso do não comparecimento de uma equipe dentro do horário estipulado para o 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.

Ausência (WxO)	
Basquetebol	20x00

7. No banco de reservas só poderão ficar os(as) alunos(as)-atletas e Comissão Técnica inscritos: técnico, preparador físico, oficiais, médico e fisioterapeuta, repetindo o limite de quantitativo permitido durante a partida, cujos nomes deverão constar da relação de inscrição.
8. A entrada dos(as) alunos(as)-atletas na quadra para o aquecimento será feita tão logo ela esteja livre e após a autorização do árbitro.
- 8.1.** O tempo de aquecimento na quadra dependerá do término do jogo anterior. Entretanto, será garantido o tempo mínimo de 05 (cinco) minutos para as equipes aquecerem na quadra de jogo;
- 8.2.** O aquecimento inicial, a critério de cada equipe, poderá ser feito fora da quadra em local determinado pela Coordenação de Basquetebol.
9. A apresentação dos(as) alunos(as)-atletas de cada equipe será feita 06 (seis) minutos antes do início do jogo. Neste momento, o árbitro interromperá o aquecimento dos(as) alunos(as)-atletas, que se dirigirão para seus respectivos bancos de reservas. À medida que forem chamados, os(as) alunos(as)-atletas entrarão na quadra enfileirando-se de costas para suas respectivas tabelas.
- 9.1.** O cronômetro não parará durante a apresentação dos alunos(as)-atletas;
- 9.2.** Na apresentação, as equipes deverão estar uniformizadas, ou seja, todos os(as) alunos(as)-atletas deverão estar com os uniformes de jogo.
10. Na Fase Classificatória, quando no mesmo grupo 02 (duas) ou mais equipes terminarem empatadas, o desempate far-se-á da seguinte maneira, e em ordem sucessiva de eliminação:
- a)** Confronto direto no jogo realizado entre as equipes empatadas na fase (utilizado somente no caso de empate entre 02 (duas) equipes);
- b)** Saldo de pontos (pontos prós – pontos contra) apurado nos jogos disputados entre as equipes empatadas;
- c)** Maior coeficiente de pontos *average* apurado nos jogos disputados entre as equipes empatadas;
- d)** Maior coeficiente de pontos *average* apurado em todos os jogos disputados pelas equipes na fase;

- e) Menor número de pontos contra, apurado em todos os jogos disputados pelas equipes na fase;
- f) Sorteio.

Observações:

- Na hipótese da aplicação do critério de pontos *average*, dividir-se-á o número de pontos pró pelos pontos contra, considerando-se classificada a equipe que obtiver maior resultado;
- Quando, para cálculo de *average*, uma equipe não conceder pontos, é ela a classificada, pois o zero é infinito, o que impossibilita a divisão, assegurando à equipe sem pontos concedidos a classificação pelo sistema *average*;
- Quando, para cálculo de *average*, mais de uma equipe não conceder pontos, será classificada a equipe que tiver a maior quantidade de pontos pró, pois tecnicamente seu resultado será maior.

11. Serão utilizados os seguintes critérios técnicos para classificar os 2^{os} e 3^{os} lugares de todos os grupos da Fase Classificatória para a Fase Semifinal:

11.1. Os grupos com maior número de equipes terão eliminados todos os pontos e resultados obtidos nos jogos com o último lugar de cada grupo, deixando todos os grupos com mesmo número de equipes, para posteriormente passar para o item 11.2. Caso todos os grupos tenham o mesmo número de equipes, passar-se-á automaticamente para o item 11.2.

11.2. Será classificado o 2^o lugar que tenha maior número de pontos ganhos;

11.3. Caso haja mais de uma equipe empatada na condição descrita no item 11.2, passar-se-á aos critérios específicos descritos a seguir, somente para os empatados;

- a) Pontos *average* (dividir os pontos pró pelos pontos contra nos jogos entre as equipes selecionadas na fase). Classifica-se o maior resultado;
- b) Pontos pró (pontos feitos nos jogos entre as equipes selecionadas na fase). Classifica-se o maior resultado;
- c) Pontos contra (pontos concedidos nos jogos entre as equipes selecionadas na fase). Classifica-se o menor resultado;
- d) Sorteio.

12. Estará automaticamente suspenso do jogo subsequente na mesma modalidade/naipe, o(a) aluno(a)-atleta e/ou membro da Comissão Técnica que cometer uma falta desqualificante, exceto nos seguintes casos:

12.1. O(a) aluno(a)-atleta que for desqualificado por cometer 02 (duas) faltas antidesportivas ou;

12.2. O membro da Comissão Técnica que for desqualificado por cometer faltas técnicas;

“Um técnico que tenha recebido uma falta desqualificante deverá ser substituído pelo assistente técnico inscrito na súmula. Se não houver assistente técnico inscrito na súmula, ele deverá ser substituído pelo capitão.”

- 12.3.** Não se aplica o disposto neste artigo se, antes do cumprimento da suspensão, o(a) aluno(a)-atleta e/ou membro da Comissão Técnica for absolvido pelo órgão julgante competente, desde que constante no termo de decisão do respectivo processo disciplinar o não cumprimento da suspensão automática, nos termos da legislação desportiva vigente;
- 12.4.** Para fins do disposto neste artigo, entende-se por jogo subsequente o ocorrente na mesma competição, evento e no ano específico correspondente.
- 13.** A participação de aluno(a)-atleta ou integrante da Comissão Técnica, suspenso automaticamente, implicará nos procedimentos adotados abaixo, além de ter relatório encaminhado para a Comissão Disciplinar para as providências cabíveis.
- 13.1.** Em caso de derrota da equipe infratora, o resultado do jogo será mantido;
- 13.2.** Em caso de vitória da equipe infratora, o resultado do jogo será revertido em favor da equipe adversária.
- 14.** Os casos omissos serão resolvidos pela Coordenação da modalidade, com anuência da Direção Geral, não podendo essas resoluções contrariarem o Regulamento Geral.