



# 15 a 17 anos Basquetebol 2024

**BASQUETEBOL****CAPÍTULO I – DAS REGRAS GERAIS E DA PARTICIPAÇÃO**

**Art. 1º** A competição de basquetebol será realizada de acordo com as regras oficiais da *International Basketball Federation* (FIBA), adotadas pela Confederação Brasileira de Basketball (CBB), salvo o estabelecido neste regulamento.

**Art. 2º** O município/equipe/escola participará obrigatoriamente, com:

- I. **Primeira Divisão** no mínimo 9 (nove) e no máximo 10 (dez) estudantes-atletas, 01 (um) professor/técnico.
- II. **Segunda e Terceira Divisão** no mínimo 8 (oito) e no máximo 9 (nove) estudantes-atletas, 01 (um) professor/técnico.

§ 1º o município/equipe/escola inscrito com o mesmo técnico para o ambos os gêneros, poderá inscrever 1 (um) auxiliar técnico.

§ 2º As equipes que se apresentarem no município sede com número inferior de atletas ao estabelecido como mínimo no caput deste artigo não serão impedidas de participar da competição, mas serão enquadradas no regulamento geral, por número insuficiente de atletas para as disputas.

**Art. 3º** A bola do jogo será a bola oficial utilizada pela CBB nas categorias correspondentes.

**Art. 4º** Os representantes das equipes participantes deverão comparecer à Reunião Técnica da modalidade, que tratará exclusivamente de assuntos ligados à competição, tais como: normas gerais, confirmação ou ratificação de inscrições (se aplicável), além de outros assuntos correlatos.

**CAPÍTULO II – DA COMPETIÇÃO**

**Art. 5º** Os Jogos Escolares da Juventude de MS 2024 serão disputados seguindo as normas a seguir:

**Parágrafo único:** Os jogos terão 2 (dois) tempos de 20 (vinte) minutos com cronômetro travado quando a bola estiver fora de jogo com intervalo de 5 (cinco) minutos entre ambos, divididos em 4 (quatro) quartos de 10 (dez) minutos cada, com intervalo de 1 (um) minuto entre o 1º e 2º quarto e entre o 3º e 4º quarto;

- I. 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.
- II. O sistema de marcação ficará a critério do técnico da equipe durante todo o jogo.

**Art. 6º** No 1º quarto, não poderá haver substituição, salvo em caso de contusão, atestado pela equipe médica do evento. O atleta contundido não poderá retornar ao jogo.

**Art. 7º** No intervalo do 1º para o 2º quarto todos os atletas “reservas” em condição de jogo deverão substituir atletas “titulares” e não poderão ser substituídos até o final do 2º quarto, salvo em caso de contusão, atestado pela equipe médica do evento. O atleta contundido não poderá retornar ao jogo. Os atletas “titulares” remanescentes na quadra de jogo também NÃO poderão ser substituídos pelos atletas que saíram do jogo.

**Art. 8º** Nenhum atleta poderá jogar mais de um período entre os períodos 1º e 2º, exceto usando a regra da proporcionalidade. Em caso de uma equipe utilizar a proporcionalidade por ter 08 (oito) atletas, estes três jogadores substituídos que estavam no banco de reservas no 1º período, não poderão ser substituídos até o final do segundo período, e os dois restantes do 1º período também NÃO poderão ser

substituídos pelos três que jogaram no 1º período, e a outra equipe também poderá utilizar somente 08 atletas e usar a mesma regra da proporcionalidade.

**Art. 9º** Todos os atletas deverão descansar pelo menos 01 (um) período, entre o 1º e 3º período, exceto os atletas que não entraram no jogo por usar a regra da proporcionalidade.

§1º A equipe que não cumprir o estabelecido no caput deste artigo será declarada perdedora da partida pelo placar de 20x0 (WO)

§2º Equipe que se apresentar ao jogo com o número de 07 jogadores por apresentar atestado médico, vai ter que usar a regra da proporcionalidade e seguir o exemplo abaixo em suas partidas, nesse caso todos os atletas deverão descansar pelo menos 01 períodos, entre o 1º e o 4º período, exceto os atletas que não entraram no jogo por usar a regra da proporcionalidade. A equipe que infringir esse item, não será eliminada da competição, mas será declarada perdedora da partida, e a outra equipe terá que utilizar 08 atletas conforme regulamento de quantitativo mínimo de atletas.

§3º Exemplo correto com 07 jogadores em condições de jogo:

- a) 1º PERÍODO – ATLETAS N° 04, 05, 06, 07, 08
- b) 2º PERÍODO - ATLETAS N° 04, 07, 08, 09, 10
- c) 3º PERÍODO - ATLETAS N° 04, 05, 06, 09, 10
- d) 4º PERÍODO - ATLETAS N° 05, 06, 07, 08, 09

**Art. 10** Quando um ou mais atletas forem desqualificados por cometer 02 faltas antidesportivas ou 02 faltas técnicas ou 01 faltas técnica com 01 falta antidesportiva, a equipe poderá fazer substituições desses atletas desqualificados.

**Art. 11** As substituições obrigatórias estabelecidas neste Regulamento, levarão em consideração a proporcionalidade de atletas em condição de participação para o início do jogo para ambas às equipes, caso alguma equipe infrinja esta regra, não será eliminada da competição, mas será declarada perdedora da partida.

§1º Caso uma equipe não utilize todos os seus atletas credenciados na competição, exceto pelas exceções previstas neste regulamento, não será eliminada da competição, mas será declarada perdedora da partida. (wo)

§2º No 4º quarto, as substituições estarão liberadas, seguindo a regra oficial adotada pela CBB, exceto quando aplicado o artigo 9º.

**Art. 12** A equipe deverá comparecer ao local do jogo com antecedência mínima de 30 (trinta) minutos (exceto ao médico ou fisioterapeuta que poderá sentar no banco a qualquer tempo) 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.

**Art. 13** A entrada dos jogadores na quadra para o aquecimento será feita tão logo ela esteja livre e liberada pela equipe de arbitragem/coordenação da modalidade.

- I. O aquecimento inicial, a critério de cada equipe, poderá ser feito fora da quadra em local determinado pela coordenação da modalidade.

II. O tempo de aquecimento na quadra e início da partida será determinado previamente pela equipe de arbitragem/coordenação da modalidade.

**Art. 14** Estará automaticamente suspenso do jogo subsequente na mesma modalidade/gênero, o atleta/membro da comissão técnica que cometer uma falta desqualificante, exceto pelo descrito no inciso I abaixo:

- I. O membro da comissão técnica que for desqualificado por cometer faltas técnicas. (Art. 37.1.2 das regras oficiais da FIBA 2011).
- II. O atleta que for desqualificado por cometer 02 (duas) faltas antidesportivas, duas faltas técnicas ou 1 falta técnica e 01 (uma) falta antidesportiva, acumuladas.

§1º Não se aplica o disposto no caput deste artigo, se antes do cumprimento da suspensão, o atleta/membro da comissão técnica for absolvido pelo órgão competente, desde que conste no termo de decisão do respectivo processo disciplinar, o não cumprimento da suspensão automática, nos termos da legislação desportiva vigente.

§2º Para fins do disposto neste artigo, entende-se por jogo subsequente o ocorrente na mesma competição.

**Art. 15** Caso antes do jogo o atleta se lesione ou fique sem condição de jogo, deverá apresentar atestado médico a secretaria geral dos jogos e ao coordenador de modalidade para ciência e registro em súmula.

### CAPÍTULO III – DO SISTEMA DE DISPUTA

**Art. 16** O sistema de disputa seguirá as especificações do regulamento geral da competição.

### CAPÍTULO IV – DO SISTEMA DE PONTUAÇÃO

**Art. 17** O sistema de pontuação será:

Vitória	2 pontos
Derrota	1 ponto
Ausência	0 pontos

**Parágrafo único:** Em caso do não comparecimento de uma equipe dentro do horário estipulado para o jogo, após a contagem de 15 (quinze) minutos será declarada ausente, aplicando-se o WO em favor da equipe presente, a 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. Para o primeiro jogo do período haverá uma tolerância de 15 minutos.

### CAPÍTULO V – DOS CRITÉRIOS DE CLASSIFICAÇÃO E DESEMPATE

**Art. 18** 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:

- a) Confronto direto no jogo realizado entre as equipes empatadas na fase, utilizando somente no caso de empate entre 02 (duas) equipes.
- b) Saldo de cestas (pontos pró – pontos contra) apurado nos jogos disputados entre as equipes empatadas.



- c) Maior coeficiente de cestas (pontos) *average* apurado nos jogos disputados entre as equipes empatadas.
- d) Maior coeficiente de cestas (pontos) *average* apurado em todos os jogos disputados pelas equipes na fase.
- e) Menor número de cestas (pontos) contra, apurados em todos os jogos disputados pelas equipes na fase.
- f) Sorteio.

§1º Na hipótese das aplicações do critério de cestas *average*, dividir-se-á o número de cestas positivas pelas negativas, considerando-se classificada a equipe que obtiver maior coeficiente.

§2º Quando, para cálculo de cestas *average*, uma equipe não sofrer cestas, é ela a classificada, pois é impossível a divisão por zero, assegurando à equipe sem cestas sofridos a classificação pelo critério de cestas *average*.

§3º Quando, para cálculo de cestas *average*, mais de uma equipe não sofrer cestas, será classificada a equipe que tiver maior número de cestas pró em todos os jogos disputados na fase, pois tecnicamente seu resultado será maior.

**Art. 19** Serão utilizados os seguintes critérios técnicos para classificar o melhor 2º, 3º ou 4º Lugar:

- I. 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 II deste artigo. Caso todos os grupos tenham o mesmo número de equipes, passar-se-á automaticamente para o item II.
- II. Será classificada a equipe que tenha o maior número de pontos ganhos.
- III. Caso haja mais de uma equipe empatada na condição descrita no item II, passar-se-á aos critérios específicos descritos a seguir, somente para os empatados, pela ordem:
  - a) Cestas *average* (dividir as cestas pró pelas cestas contra, nos jogos entre as equipes selecionadas na fase. Classifica-se o maior resultado).
  - b) Cestas contra (cestas recebidos nos jogos entre as equipes selecionadas na fase. Classifica-se o menor número de cestas sofridos).
  - c) Cestas pró (cestas feitos nos jogos disputados entre as equipes selecionadas na fase. Classifica-se o maior número de cestas marcados).
  - d) Sorteio.

## CAPÍTULO VI – DOS UNIFORMES

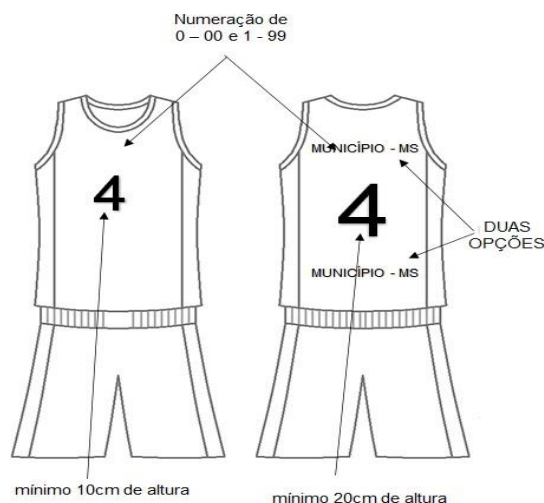
**Art. 20** Os uniformes deverão obedecer à Regra oficial da modalidade, o Regulamento Geral e aos seguintes critérios:

- I. As equipes deverão usar uniformes com números de 0 – 00 (zero ou zero zero), 1 - 99 (um anoventa e nove) na frente e nas costas, seguindo a regra oficial adotada pela CBB.
- II. Short;

III. Tênis e meias (todas da mesma cor ou cores).

IV. Obrigatoriamente deverão constar nos uniformes de competições (camisas, camisetas, macaquinhos) o nome do município e sigla do Estado de MS.

V. Não será permitido jogar com *piercing*, brinco, colar, presilha ou qualquer outro objeto que ponha em risco a integridade física dos atletas, salvo mediante entrega ao supervisor antes do início da partida de uma autorização do responsável pelo atleta liberando-o para atuar na partida, portando um dos itens acima mencionados com a devida proteção.



§1º Os atletas que apresentarem fora dos padrões de uniformes estabelecidos neste Regulamento e no Regulamento Geral não serão impedidos de competir no seu 1º dia de participação e terão relatório encaminhado à CDE, além de serem eventualmente obrigados a realizar ajustes antes da competição. A partir do seu 2º dia de participação, os atletas que não adequarem seus uniformes ao exigido por este regulamento serão impedidos de participar, conforme §2º do art. 64 do Regulamento Geral

§2º Não serão permitidas inserções da logomarca dos Jogos Escolares da Juventude nos uniformes esportivos (agasalhos, camisas, camisetas, macaquinhos, calções, shorts e bermudas), uniformes formais e informais, e acessórios (bonés, meias, óculos, toalhas, mochilas, squeezes e outros).

**Art. 21** O atleta somente poderá jogar de óculos com a autorização devidamente preenchida e entregue ao coordenador da modalidade juntamente com a documentação ao início de cada partida.

## CAPÍTULO VII – DAS DISPOSIÇÕES GERAIS

**Art. 24** Nas hipóteses de conflito entre o Regulamento Geral dos Jogos Escolares da Juventude de MS e este Regulamento Específico, prevalecerá o Regulamento Específico da modalidade.

**Art. 25** Os casos omissos serão resolvidos pelo coordenador da modalidade com a anuência da Direção Geral dos Jogos, não podendo essas resoluções contrariar as regras oficiais e o regulamento geral.