



# JEMG

JOGOS ESCOLARES  
DE MINAS GERAIS

# REGULAMENTO ESPECÍFICO BASQUETEBOL/2017

**Art. 1º** - A competição de basquetebol do Programa Minas Esportiva/Jogos Escolares de Minas Gerais- JEMG/2017 obedecerá às regras oficiais da International Basketball Federation - FIBA adotadas pela Confederação Brasileira de Basketball (CBB), observando-se as adaptações deste Regulamento.

**Art. 2º** - Cada escola participará, obrigatoriamente, com um mínimo de 8 (oito) e um máximo de 12 (doze) alunos-atletas e 1 (um) professor ou técnico responsável por módulo e naipes.

**Art. 3º** -No módulo I, os jogos serão disputados em 2 (dois) tempos de 16 (dezesesseis) minutos, cronometrados, divididos em 4 (quatro) períodos de 8 (oito) minutos, com intervalo de 1 (um) minuto entre o 1º e 2º e entre o 3º e 4º e intervalo de 5 (cinco) minutos entre o 2º e 3º.

a) No 1º período não poderá haver substituição, salvo em caso de contusão. O aluno-atleta substituído não poderá retornar à partida. (Somente no módulo I, fase classificatória).

b) No intervalo do 1º para o 2º período, os alunos-atletas que não participaram da partida deverão substituir os alunos-atletas participantes do 1º período e não poderão ser substituídos até o final do 1º tempo, salvo em caso de contusão. O aluno-atleta contundido não poderá retornar ao jogo. Os alunos-atletas “titulares” remanescentes na quadra de jogo poderão ser substituídos pelos alunos-atletas que saíram do jogo.

c) Nenhum aluno-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 8 (oito) alunos-atletas, esses 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, sendo que a outra equipe também poderá utilizar somente 8 alunos-atletas e usar a mesma regra da proporcionalidade. Para iniciar o 3º período, os alunos-atletas que ainda não participaram da partida (proporcionalidade para 11 e 12 alunos-atletas) terão que jogar o período inteiro, não podendo ser substituídos, salvo em caso de contusão.

d) As substituições obrigatórias estabelecidas nos itens “b” e “c” levarão em consideração a proporcionalidade de alunos-atletas participantes para o início do jogo para ambas as equipes. (Somente no módulo I, fase classificatória).

e) Quando um ou mais alunos-atletas forem desqualificados por cometer duas faltas antidesportivas ou duas faltas técnicas, a equipe poderá fazer as substituições desses atletas desqualificados.

f) Em caso de empate, serão realizados períodos extras de 3(três) minutos cronometrados, tantos quantos forem necessários, até que haja um vencedor. (Módulo I)

g) Limite de faltas: 4 (quatro) faltas coletivas para cada quarto de jogo.

*Nota 1* - As regras estabelecidas nas letras “a”, “b” e “c” do art. 3º deste Regulamento aplicam-se somente ao módulo I, na fase classificatória de cada etapa. Nas fases seguintes serão utilizadas as regras oficiais da CBB.

*Nota 2* - A equipe que não cumprir o estabelecido nas letras “a”, “b” e “c” do art. 3º deste Regulamento será declarada perdedora da partida pelo placar de 20 x 0. (Módulo I).

*Nota 3*- O critério de proporcionalidade, para efeito de substituição, levará em conta o número de alunos-atletas inscritos na súmula e todos os alunos-atletas deverão estar presentes e documentados para o início da partida (módulo I, fase classificatória).

*Nota 4* - No módulo I, o sistema de marcação ficará a critério da equipe durante todo o jogo.

**Art. 4º**

a) No 1º tempo (1º e 2º quartos) poderão ser dados, a qualquer momento, 2 (dois) tempos a cada equipe.

b) No 2º tempo (3º e 4º quartos) poderão ser dados, a qualquer momento, 3 (três) tempos a cada equipe. Nos 2 (dois) minutos finais do último período de jogo a equipe só poderá usar 2 (dois) tempos.

c) Em cada período extra, poderá ser dado 1 (um) tempo a cada equipe a qualquer momento.

**Art. 5º** - No módulo II os jogos terão 2 (dois) tempos de 20 (vinte) minutos cronometrados, 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 o 2º quarto e entre o 3º e 4º quarto. Nos dois últimos minutos do 4º quarto o técnico só poderá usar 2 (dois) tempos debitados. Quando o cronometro marcar 2 (dois) minutos o apontador deve traçar duas linhas paralelas anulando o primeiro quadradinho e restando apenas dois espaços.

*Nota 1* - No módulo II, o sistema de marcação ficará a critério da equipe durante todo o jogo.

*Nota 2* - Em caso de empate, o desempate será realizado um período extra de 5 (cinco) minutos cronometrados ou quantos forem necessários até que haja um vencedor. (Módulo II).

**Art. 6º** - A reunião técnica, de participação obrigatória para os representantes, será realizada em data e local previamente estabelecidos pela Comissão Organizadora. A ausência acarretará na eliminação do município e/ou escola na modalidade.

**Art. 7º** - A bola de jogo será definida pela Comissão Organizadora.

**Art. 8º** - Os árbitros escalados pela Comissão Organizadora serão responsáveis pela direção dos jogos.

**Art. 9º** - Até 30 (trinta) minutos antes da hora marcada para o início de cada partida, as equipes deverão comparecer uniformizadas ao local. Os responsáveis deverão identificar-se ao representante da arbitragem munidos da relação nominal de seus alunos-atletas e respectivos documentos.

**Art. 10** - Os uniformes deverão obedecer aos seguintes critérios:

- ✦ camisas de mesma cor predominante, numeradas nas costas e/ou na frente;
- ✦ shorts ou bermudas ou sungas (feminino) de mesma cor predominante;
- ✦ meias e tênis;
- ✦ as equipes deverão usar uniformes com números (0-00) zero ou zero zero, (1-99) um a noventa e nove na frente e/ou nas costas.

Parágrafo Único: não será permitido jogar com piercing, brinco, colar, presilha ou qualquer outro objeto que ponha em risco a integridade física dos alunos-atletas, não sendo permitido o uso de esparadrapo para cobrir as peças citadas. O uso de óculos só será permitido com autorização por escrito do responsável pelo aluno-atleta, entregue à equipe de arbitragem antes do início da partida.

**Art. 11** - No banco de reservas poderão ficar, além dos alunos-atletas inscritos na partida, o professor ou técnico responsável, um assistente técnico e no máximo 1 (um) acompanhante previamente cadastrado no site dos Jogos. A sua presença estará sujeita às penalidades e só será permitida com apresentação de um dos documentos exigidos pelo Regulamento Geral.

**Art. 12** - Cumprirá suspensão automática o aluno-atleta ou dirigente que for desqualificado da partida, mediante relatório do árbitro.

**Art. 13** - Poderá participar do jogo subsequente:

13.1 - O aluno-atleta que for desqualificado por cometer 2 (duas) faltas antidesportivas ou 2 (duas) faltas técnicas.

13.2 - O membro da comissão técnica que for desqualificado por cometer faltas técnicas. (Art. 37.1.2 das regras oficiais da FIBA-2011).

13.3 - Não se aplica o disposto no Art. 12, se antes do cumprimento da suspensão o aluno-atleta/membro da comissão técnica for absolvido pela Junta Disciplinar/Comissão Disciplinar, desde que conste no termo de decisão do respectivo processo disciplinar o não cumprimento da suspensão automática, nos termos da legislação esportiva vigente.

**Art. 14** - Os casos omissos serão resolvidos pela Coordenação da modalidade e pela Coordenação-Geral, desde que as resoluções finais não contrariem as regras oficiais, o Regulamento Geral e o Regulamento Específico.

Responsáveis técnicos:

Prof. Antônio Geraldo de Campos Júnior  
CREF6 N° 022.433-G/MG  
Analista Técnico-Esportivo

Professor Welington Cattete de Athayde  
CREF6 N° 006.349-G/MG  
Supervisor-Geral

Prof. Guilherme Yankous Cicarini  
CREF6 N° 018.269-G/MG  
Coordenador Técnico-Geral

Prof<sup>a</sup>. Jocelyn Loreine Salvador da Costa Patrocínio Lima  
CREF6 N° 022.674-G/MG  
Coordenadora-Geral