



# JEMG

JOGOS ESCOLARES  
DE MINAS GERAIS

# REGULAMENTO ESPECÍFICO BASQUETEBOL/2020

**Art. 1º** - A competição de basquetebol dos Jogos Escolares de Minas Gerais - JEMG/2020 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) estudantes-atletas e 1 (um) professor ou técnico responsável por módulo e naípe.

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

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

b) No intervalo do 1º para o 2º quarto, os estudantes-atletas que não participaram da partida deverão substituir os estudantes-atletas participantes do 1º quarto e não poderão ser substituídos até o final do 1º tempo, salvo em caso de contusão. O estudante-atleta contundido não poderá retornar ao jogo.

c) Nenhum estudante-atleta poderá jogar mais de um quarto (entre o 1º e 2º quarto), exceto usando a regra da proporcionalidade. Em caso de uma equipe utilizar a proporcionalidade por ter 8 (oito) estudantes-atletas, esses três jogadores substituídos que estavam no banco de reservas no 1º quarto não poderão ser substituídos até o final do 2º quarto, e os dois restantes do 1º quarto também não poderão ser substituídos. A outra equipe também poderá utilizar somente 8 (oito) estudantes-atletas e usar a mesma regra da proporcionalidade. Para iniciar o 3º quarto, os estudantes-atletas que ainda não participaram da partida (proporcionalidade para 11 e 12 estudantes-atletas) terão que jogar o quarto 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 estudantes-atletas participantes para o início do jogo para ambas as equipes. (Somente no módulo I, fase classificatória).

e) Devido à proporcionalidade, todos os estudantes-atletas deverão estar presentes em quadra antes do início da partida.

f) Quando um ou mais estudantes-atletas forem desqualificados por cometerem duas faltas antidesportivas ou duas faltas técnicas, ou uma falta antidesportiva e uma técnica, a equipe poderá fazer as substituições desses estudantes-atletas desqualificados.

g) Em caso de empate serão realizadas prorrogações de 3 (três) minutos com o tempo cronometrado, quantas forem necessárias, até que haja um vencedor. (Módulo I).

h) 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 00. (Módulo I).

*Nota 3* - O critério de proporcionalidade, para efeito de substituição, levará em conta o número de estudantes-atletas inscritos na súmula e todos os estudantes-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** - No módulo II, os jogos serão disputados em 2 (dois) tempos de 20 (vinte) minutos cronometrados, divididos em 4 (quatro) quartos de 10 (dez) minutos, com intervalo de 1 (um) minuto entre o 1º e 2º quarto e entre o 3º e 4º quarto. O intervalo entre o 2º e 3º quarto será de 5 (cinco) minutos.

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

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

*Nota 2* - Em caso de empate serão realizadas prorrogações de 5 (cinco) minutos com o tempo cronometrado, quantas forem necessárias, até que haja um vencedor. (Módulo II).

**Art. 5º** - Nos módulos I e II, os pedidos de tempo deverão obedecer aos seguintes critérios:

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 quarto de jogo, a equipe só poderá usar 2 (dois) tempos.

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

**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 estudantes-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 com altura acima do 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 estudantes-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 estudante-atleta, entregue à equipe de arbitragem antes do início da partida.

**Art. 11** - No banco de reservas poderão ficar, além dos estudantes-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 estudante-atleta ou dirigente que for desqualificado da partida, mediante relatório do árbitro.

**Art. 13** - É de responsabilidade do técnico de cada equipe a retirada da súmula do jogo após o término da partida. As súmulas não retiradas após o término da partida ficarão à disposição do(s) técnico(s) no Comitê dos Jogos. Não serão aceitas justificativas de desconhecimento das informações contidas nas súmulas.

**Art. 14** - Poderá participar do jogo subsequente:

§1º - O estudante-atleta que for desqualificado por cometer 2 (duas) faltas antidesportivas ou 2 (duas) faltas técnicas, ou 1 (uma) falta antidesportiva e uma técnica.

§ 2º - O membro da comissão técnica que for desqualificado por cometer faltas técnicas (Art. 36.3.4 das regras oficiais da FIBA).

**Art. 15** - A definição das vagas na delegação do Estado de Minas Gerais nos Jogos Escolares da Juventude - Etapas Regional/Nacional será estabelecida no critério de convocação.

**Art. 16** - Os casos omissos serão resolvidos pela Coordenação Técnica-Geral e pela Coordenação-Geral, desde que as resoluções finais não contrariem as regras oficiais, o Regulamento Geral e o Regulamento Específico.

Responsáveis técnicos:

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

Profª. Jocelyn Loreine Salvador da Costa Patrocínio Lima  
CREF6 N° 022.674-G/MG  
Coordenadora-Geral