



JEMG

JOGOS ESCOLARES
DE MINAS GERAIS

REGULAMENTO ESPECÍFICO BASQUETEBOL/2026

Art. 1º - A competição de basquetebol dos Jogos Escolares de Minas Gerais - JEMG/2026 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 naipes.

Art. 3º - Módulos e naipes:

Módulo I (feminino/masculino) – Nascidos em 2012, 2013 e 2014.

Módulo II (feminino/masculino) – Nascidos em 2009, 2010 e 2011.

Art. 4º - 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. Em caso de empate, serão realizadas prorrogações de 5 (cinco) minutos com o tempo cronometrado, quantas forem necessárias, até que haja um vencedor.

a) No 1º quarto, não poderá haver substituição, salvo em caso de contusão ou enfermidade. O estudante-atleta substituído não poderá retornar à partida.

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 fim 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 quando aplicada a regra da proporcionalidade. Em caso de uma equipe utilizar a proporcionalidade por ter 8 (oito) estudantes-atletas, os três jogadores substitutos que estavam no banco de reservas no 1º quarto não poderão ser substituídos até o fim do 2º quarto. Já os dois restantes do 1º quarto, 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 11º e 12º estudantes-atletas) terão que jogar o quarto inteiro, não podendo ser substituídos, salvo em caso de contusão.

d) Cada estudante-atleta deverá participar de, no mínimo, 1 quarto completo de cada partida, levando em consideração as letras “a”, “b” e “c”.

e) Para ambas as equipes, as substituições obrigatórias estabelecidas nas letras “b” e “c” levarão em consideração a proporcionalidade de estudantes-atletas participantes para o início do jogo.

f) Devido à proporcionalidade, todos os estudantes-atletas deverão estar presentes em quadra antes do início da partida (módulo I, fase classificatória).

Nota 1 - As regras estabelecidas nas letras “a”, “b”, “c”, “d”, “e” e “f” 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”, “c” e “d” do Art. 3º deste Regulamento será declarada perdedora da partida pelo placar de 20 x 00. (Módulo I).

Nota 3 - Para efeito de substituição, o critério de proporcionalidade 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).

Art. 5º - Limite de faltas: 4 (quatro) faltas coletivas para cada quarto de jogo.

Art. 6º - Quando um ou mais estudantes-atletas forem desqualificados por cometerem 2 (duas) faltas antidesportivas ou 2 (duas) faltas técnicas, ou 1 (uma) falta antidesportiva e 1 (uma) técnica, a equipe poderá fazer as substituições desses estudantes-atletas desqualificados.

Art. 7º - O sistema de marcação ficará a critério da equipe durante todo o jogo.

Art. 8º - Os pedidos de tempo deverão obedecer aos seguintes critérios:

a) no 1º tempo de jogo (1º e 2º quartos), poderão ser concedidos 2 (dois) tempos para cada equipe, podendo ser solicitado a qualquer momento da partida;

b) no 2º tempo de jogo (3º e 4º quartos), poderão ser concedidos 3 (três) tempos para cada equipe, podendo ser solicitado a qualquer momento da partida. 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, podendo ser solicitado a qualquer momento.

Art. 9º - A reunião técnica é de participação obrigatória, conforme Artigo 33 do Regulamento Geral.

Art. 10 - A bola de jogo será definida pela Comissão Organizadora.

Art. 11 - Os árbitros escalados pela Comissão Organizadora serão responsáveis pela direção dos jogos.

Art. 12 - Até 30 (trinta) minutos antes da hora marcada para o início de cada partida, as equipes deverão comparecer uniformizadas ao local da competição. Os responsáveis deverão identificar-se ao representante da arbitragem munidos da relação nominal de seus estudantes-atletas e respectivos documentos.

Nota 1 - Cada escola participante será responsável pela confecção e manutenção dos uniformes de suas equipes.

Nota 2 - Em caso de cores coincidentes no uniforme, a equipe que estiver do lado esquerdo da tabela terá 15 (quinze) minutos para trocar de uniforme. Caso a equipe não cumpra o determinado no prazo estipulado, será considerada perdedora por wxo.

Art. 13 - Os uniformes deverão obedecer à regra da modalidade, ao Regulamento Geral e aos seguintes critérios:

- ✦ camisas de mesma cor predominante, numeradas nas costas e/ou na frente;
- ✦ shorts ou bermudas de mesma cor predominante;
- ✦ meias da mesma cor com altura acima do tênis;
- ✦ as equipes deverão usar uniformes com números 0 ou 00 (zero ou zero zero) e 1 a 99 (um a noventa e nove) na frente e/ou nas costas;
- ✦ O técnico deverá utilizar camisa de manga, bermuda ou calça, tênis ou sapato e meia.

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 será permitido somente com autorização por escrito do responsável pelo estudante-atleta, entregue à equipe de arbitragem antes do início da partida.

Art. 14 - 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 presença do acompanhante estará sujeita às penalidades e só será permitida com apresentação de um dos documentos exigidos pelo Regulamento Geral.

Parágrafo único: Nenhuma partida poderá ser iniciada sem a presença do professor ou técnico responsável pela equipe. Em caso de ausência do professor ou técnico para início da partida, a escola será declarada perdedora por w x o.

Art. 15 - Cumprirá suspensão automática, mediante relatório do árbitro, o estudante-atleta ou dirigente que for desqualificado da partida.

Art. 16 - 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. 17 - Não 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. 36.2.4 das Regras Oficiais da *FIBA*).

Art. 18 - A definição das vagas na delegação do Estado de Minas Gerais nos Jogos Escolares Brasileiros - JEBS (módulo I) e nos Jogos da Juventude (módulo II) será estabelecida no critério de convocação, que será publicado posteriormente pelos meios oficiais de divulgação dos Jogos Escolares de Minas Gerais - JEMG/2026.

Art. 19 - Os participantes dos Jogos Escolares de Minas Gerais - JEMG/2026 não poderão alegar desconhecimento deste Regulamento Específico, ficando sujeitos a todas as suas disposições e às penalidades que dele possam emanar.

Art. 20 - 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:

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

Antônio Geraldo de Campos Júnior
Prof. Antônio Geraldo de Campos Júnior
CREF6 N° 022.433-G/MG
Coordenador-Geral

Regulamento Especifico Basquetebol - JEMG 2026.pdf

Hash do Documento Original: (SHA1) da18a1932479a9a124c2a8f952224521d11a1e04
SID: 19CAe98BD41-19Da5C9FD41-1a960258141-1c74F1c4141-20365afB541



Datas e horários baseados em Brasília, Brasil
Sincronizado com o NTP.br e Observatório Nacional (ON)
Certificado de assinaturas gerado em 2 de março de 2026



Assinaturas - Manuscrito Digital

Guilherme Yankous Cicarini
coordenacaotecnica@feemg.com.br
064.425.696-67
31974002931



Assinado em: 02/03/2026 10:33:22
Assinou como: parte
Validado por conta de signatário
IP: 190.52.72.211 (BTT Telecomunicações S.A.) -
Geolocalização: -19.90290069580078, -43.95719909667969
Belo Horizonte, MG, Brazil

Guilherme Yankous Cicarini

Antônio Geraldo de Campos Júnior
coordenacaogeral@feemg.com.br
058.194.396-19
31974001969



Assinado em: 02/03/2026 10:37:00
Assinou como: parte
Validado por conta de signatário
IP: 190.52.72.211 (BTT Telecomunicações S.A.) -
Geolocalização: -19.90290069580078,
-43.95719909667969
Belo Horizonte, MG, Brazil

Antônio Geraldo de Campos Júnior