



MINISTÉRIO DA EDUCAÇÃO  
SECRETARIA DE EDUCAÇÃO PROFISSIONAL E TECNOLÓGICA  
INSTITUTO FEDERAL FLUMINENSE  
PRÓ-REITORIA DE EXTENSÃO, CULTURA, ESPORTES E DIVERSIDADE  
PRÓ-REITORIA DE GESTÃO DE PESSOAS  
III JOGOS INTERCAMPI DOS SERVIDORES DO IFF – JICS IFF - 2022

**REGULAMENTO ESPECÍFICO - BASQUETEBOL**  
**JOGOS INTERCAMPI DOS SERVIDORES**  
**2022**

CAMPOS DOS GOYTACAZES, RJ

## CAPÍTULO I – DISPOSIÇÕES PRELIMINARES

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

**Art. 2º** A equipe representante de cada *campus* poderá inscrever até 12 (doze) atletas em condição de jogo e 01 (um).

§ 1º Se uma ou ambas as equipes comparecerem ao jogo sem o número mínimo de jogadores para iniciar a partida, será aceita inscrição de servidor do mesmo *campus*/polo que esteja participando de outras modalidades do evento, até 5 minutos antes do horário estipulado para o início do jogo. Esta inscrição será válida somente para esta ocasião e não se estende para os demais jogos do evento, visando apenas evitar a ocorrência de W x O.

§ 2º Se após o período estipulado no § 1º e antes do início do jogo os jogadores que estavam ausentes chegarem para a competição, a ação de inscrição do atleta com base no referido parágrafo automaticamente se torna anulada.

## CAPÍTULO II – DOS JOGOS

**Art. 3º** Os jogos terão 02 (dois) tempos de 20 (vinte) minutos corridos, parando o cronômetro apenas nos tempos debitados e lances livres, com intervalo de 05 (cinco) minutos entre o 1º e 2º tempo, divididos em 04 (quatro) períodos de 10 (dez) minutos cada, com intervalo de 02 (dois) minutos entre o 1º e o 2º período e entre o 3º e o 4º período.

**Art. 4º** Caso haja empate no tempo normal de jogo serão jogados 3 minutos corridos (período extra). Se esse período extra terminar e ainda houver um empate, serão adicionados tantos períodos extras quanto forem necessários, até que haja um vencedor.

**Art. 5º** Um jogador que tenha cometido 5 (cinco) faltas deverá ser informado deste fato por um oficial e tem que deixar a partida imediatamente. Ele tem que ser substituído dentro de trinta (30) segundos.

**Art. 6º** O atleta que cometer uma falta desqualificadora estará automaticamente suspenso do jogo seguinte. Contudo, ele pode voltar a jogar em sua equipe após o cumprimento da punição.

**Art. 7º** Será concedido 01 (um) tempo debitado para cada equipe a cada período e 02 (dois) no último período do jogo e 1 (um) durante cada período extra.

**Art. 8º** Não será permitido jogar com piercing, brinco, colar, presilha ou qualquer outro objeto que ponha em risco a integridade física dos atletas.

**Parágrafo único** O equipamento dos jogadores deve seguir obrigatoriamente um padrão de cores (camisas e calções).

**Art. 9º** A equipe deverá comparecer ao local do jogo com antecedência e devidamente uniformizada

**Art. 10.** O jogo poderá iniciar antes do horário marcado na tabela de jogos desde que as duas equipes estejam prontas no local da competição e seus respectivos capitães concordem com a antecipação.

**Art. 11.** Em caso do não comparecimento de uma equipe dentro do horário estipulado para o jogo, ou comparecimento sem o número mínimo de 05 (cinco) atletas em condições de 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 10x00. Caso nenhuma das duas equipes se façam presentes em tempo hábil, será declarado o duplo não comparecimento, atribuindo-se derrota a ambas as equipes.

**§ 1º** Qualquer equipe inscrita que não comparecer aos jogos, ocasionando W.O., será automaticamente desclassificada do evento e todos os seus adversários receberão W.O a favor, independentemente de já terem jogado contra a referida equipe.

§ 2º Em caso de W.O, para efeito de placar, será conferido 10 X 00 para equipe vencedora:

### **CAPÍTULO III – DO SISTEMA DE COMPETIÇÃO, PONTUAÇÃO E CLASSIFICAÇÃO**

**Art. 12.** O sistema de pontuação nos grupos será:

- I. Vitória - 02 pontos
- II. Derrota - 01 ponto

**Art. 13º.** Na Fase final, quando 02 (duas) ou mais equipes terminarem empatadas, o desempate far-se-á pelos seguintes critérios e em ordem sucessiva de eliminação:

- I. Confronto direto;
- II. Melhor saldo de pontos;
- III. Maior número de pontos convertidos;
- IV. Menor número de pontos sofridos;
- V. Sorteio

### **CAPÍTULO IV – DAS DISPOSIÇÕES FINAIS**

**Art. 14º** Os árbitros definidos pela Comissão Organizadora serão responsáveis pela direção dos jogos.

**Art. 15º** Os casos omissos serão resolvidos pela Comissão Organizadora.

**Comissão Organizadora  
JICS 2022**