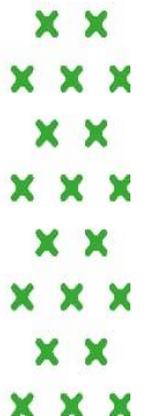


5º

Jogos da Universidade
Federal da Fronteira Sul

JUFFS

CAMPUS CHAPECÓ
17 A 19 DE NOVEMBRO



REGULAMENTO TÉCNICO – MODALIDADES

ATLETISMO

Local: Complexo Esportivo Verdão

Endereço: Rua São Pedro, 3038 E – Engenho Braun, Chapecó – SC.

Art. 1º - A **MODALIDADE DE ATLETISMO** (Masculino / Feminino) será disputada de acordo com as Regras Internacionais adotadas pela Confederação Brasileira de Atletismo e pelo que dispuser este Regulamento.

- a) Na confirmação das provas, o atleta, obrigatoriamente deverá apresentar documentos oficiais de identificação com foto;
- b) Cada atleta poderá participar de até 02(duas) provas.

Art. 3º - Serão realizadas as seguintes provas na modalidade de atletismo:

Salto em distância(Masculino/Feminino)

Corrida 100 metros (Masculino / Feminino)

Corrida 200 metros (Masculino / Feminino)

Corrida 400 metros (Masculino / Feminino)

Corrida 800 metros (Masculino/Feminino)

Corrida 1.500 metros (masculino/Feminino)

Art. 4º - O sorteio das raíes e a ordem para os lançamentos serão efetuados no momento da confecção das súmulas, cujos técnicos e atletas interessados poderão presenciar.

Art. 5º - O não comparecimento de será caracterizado WO.

FUTSAL

FUTSAL FEMININO

FUTSAL MASCULINO

Local: Ginásio da Comunidade Nossa Senhora Aparecida (Bairro Trevo):

Art. 1º - **A MODALIDADE DE FUTSAL** (Masculino / Feminino) será disputada de acordo com as regras oficiais da Confederação Brasileira de Futebol de Salão e pelo que dispuser este regulamento.

Art. 2º - No **Futsal Masculino/Feminino** as partidas serão disputadas em dois períodos de **10 (dez) minutos** corridos cada, com intervalo de 02 (dois) minutos. Nas partidas de cruzamentos e finais (feminino/masculino) serão de 2 (dois) períodos 15 (quinze) minutos corridos cada (com possibilidade de alteração caso a competição esteja atrasada), com intervalo de 02 (dois) minutos. **NÃO HAVERÁ PEDIDO DE TEMPO.**

Art. 3º - Cada equipe será composta de até 12 (doze) atletas dos quais serão relacionados em súmula e deverão ser identificados antes do início de cada partida. Sendo 04 (quatro) jogadores de linha (titulares), 01 (um) goleiro e os demais reservas.

Art. 4º - Critérios de desempate: Quando duas ou mais equipes chegarem ao final da fase classificatória em igualdade de pontos, adotar-se-ão os seguintes critérios:

Duas equipes:

- a) Saldo de gols nas partidas realizadas no grupo ou turno, na fase ou etapa em que ocorreu o empate;
- b) Maior número de gols marcados nas partidas realizadas no turno ou grupo etapa ou fase em que ocorreu o empate;
- c) Melhor disciplina: Cartão vermelho 02 (dois) pontos, cartão amarelo 01 (um) ponto;
- d) Persistindo ainda o empate, o sorteio definirá a classificação.

Três ou mais equipes:

- a) Defesa menos vazada nas partidas realizadas entre si, no turno ou grupo, na fase ou etapa em que ocorreu o empate;
- b) Saldo de gols nas partidas realizadas entre si, no turno ou grupo, na fase ou etapa em que ocorreu o empate;
- c) Maior número de gols nas partidas realizadas entre si, no turno ou grupo, na fase ou etapa em que ocorreu o empate;
- d) Saldo de gols em todas as partidas realizadas no turno ou grupo, na fase ou etapa em que ocorreu o empate;
- e) Defesa menos vazada em todas as partidas realizadas entre si, no turno ou grupo, na fase ou etapa em que ocorreu o empate;
- f) Maior número de gols marcados em todas as partidas realizadas no turno ou grupo, na fase ou etapa em que ocorreu o empate;
- g) Persistindo ainda o empate, o sorteio definirá a classificação.

Art. 5º - Nas partidas finais, ou quando houver necessidade de apontar um vencedor, conforme o sistema de disputa, ocorrendo empate no tempo regulamentar será (ao) decidido (s) através de uma série de 03 (três) penalidades máximas cobradas por jogadores diferentes e de forma alternada. Persistindo ainda o empate, a decisão será através da cobrança de uma penalidade máxima, ou de quantas for necessário,

cobrada(s) na mesma ordem da série anterior. Poderá efetuar a cobrança qualquer jogador relacionado na súmula do jogo em disputa.

Art. 6º - As punições por cartões seguirão as determinações da regra da modalidade, sendo que, referente ao cartão vermelho, o atleta deverá cumprir uma partida de suspensão e, se for o caso, cumprir o resultado do julgamento.

Parágrafo único: Os cartões zeram após a primeira fase. Após 2 cartões amarelos o atleta punido deverá cumprir um jogo de suspensão.

Art. 7º - A classificação das equipes será por pontos ganhos, adotando-se os seguintes critérios:

Vitória 03 pontos;

Obs: também para WO - nesse caso o placar ficará 3 x 0.

Empate 01 ponto;

Derrota 00 ponto;

FUTEBOL SUÍÇO MASCULINO/FUTEBOL 7

Local: Society Viana - Rua São João Del Rei, s/nº, Loteamento Zonta

Art. 1º - **A MODALIDADE DE FUTEBOL SUÍÇO** (Masculino) será disputada de acordo com as regras da modalidade e o que dispuser este regulamento. Para essa modalidade será adotado o campo de grama sintética.

Art. 2º - As partidas serão disputadas em dois períodos de **15 (quinze) minutos** corridos cada, com intervalo de 0 (dois) minutos. **NÃO HAVERÁ PEDIDO DE TEMPO.**

Art. 3º - Cada equipe será composta de até 20 (vinte) atletas dos quais serão relacionados em súmula e deverão ser identificados antes do início de cada partida. Sendo 06 (seis) jogadores de linha (titulares), 01 (um) goleiro e os demais reservas.

Art. 4º - Será livre o número de substituições, devendo o atleta substituto informar à mesa o número do substituído, e realizar a substituição na área reservada; o atleta substituído poderá retornar ao jogo em nova substituição.

Art. 5º - A equipe, tanto em campo como no banco, poderá ser completada a qualquer momento do jogo, desde que o atleta tenha sido relacionado antes do início da partida.

Art. 6º - É proibido o uso de calçado com solado de couro ou pneu, ki-chute ou chuteira, mesmo que com travas desgastadas.

Art. 7º - Somente poderão ficar dentro da área do campo os atletas, árbitros e dirigentes inscritos.

Art. 7º - Arremesso de meta é exclusivo do goleiro e deverá ser feito com as mãos.

Art. 8º - Não será válido o gol de arremesso (com as mãos) do goleiro.

Art. 9º - Não haverá impedimento.

Art. 10º - Os jogos poderão ser dirigidos por um ou dois árbitros.

Art. 11º - O árbitro utilizará cartões amarelo e vermelho.

Art. 12º - O atleta punido com um vermelho deverá cumprir automaticamente uma partida de suspensão.

Art. 13º - A partir da 6ª (sexta) falta marcada pela mesma equipe, a equipe adversária terá direito ao tiro livre sem barreira (cada falta um tiro livre depois da 5ª falta).

Art. 14º - Quando a cobrança do tiro livre sem barreira, todos os atletas com exceções feitas ao goleiro e ao batedor deverão ficar a uma distância de 05 (cinco) metros atrás da linha da bola.

Art. 15º - Critérios para desempate: Ocorrendo empate na classificação, em fase ou etapa, turno ou grupo, empregar-se-ão os seguintes critérios:

Duas equipes:

a) Confronto direto no jogo realizado no turno ou grupo na etapa ou fase da promoção em que ocorreu o empate;

- b) Defesa menos vazada nas partidas realizadas no turno ou grupo, na fase ou etapa em que ocorreu o empate;
- c) Saldo de gols nas partidas realizadas no grupo ou turno, na fase ou etapa em que ocorreu o empate;
- d) Maior número de gols marcados nas partidas realizadas no turno ou grupo, etapa em que ocorreu o empate;
- e) Melhor disciplina: Cartão vermelho 02 (dois) pontos, cartão amarelo 01 (um) ponto;
- f) Persistindo ainda o empate, o sorteio definirá a classificação.

Três ou mais equipes:

- a) Defesa menos vazada nas partidas realizadas no turno ou grupo, na fase ou etapa em que ocorreu o empate;
- b) Saldo de gols nas partidas realizadas no turno ou grupo, na fase ou etapa em que ocorreu o empate;
- c) Maior número de gols nas partidas realizadas entre si, no turno ou grupo, na fase ou etapa em que ocorreu o empate;
- d) Defesa menos vazada em todas as partidas realizadas no turno ou grupo, na fase ou etapa em que ocorreu o empate;
- e) Saldo de gols em todas as partidas realizadas no turno ou grupo, na fase ou etapa em que ocorreu o empate;
- f) Maior número de gols marcados em todas as partidas realizadas no turno ou grupo, na fase ou etapa em que ocorreu o empate;
- g) Melhor disciplina: Cartão vermelho 02 (dois) pontos, cartão amarelo 01 (um) ponto;
- h) Persistindo o empate, o sorteio definirá a classificação.

Paragrafo único: Os cartões zeraram após a primeira fase. Após 2 cartões amarelos o atleta punido deverá cumprir um jogo de suspensão.

Art. 16º- A classificação das equipes será por pontos ganhos, adotando-se os seguintes critérios:

Vitória 03 pontos

Obs: também para WO - nesse caso o placar ficará 3x 0.

Empate 01 pontos ✓ Derrota 00 ponto;

Art. 17º - Apenas na primeira partida a tolerância para o início da competição será de 10 (dez) minutos. Após, as equipes terão 05 (cinco) minutos de tolerância para apresentar-se, caso o não comparecimento será caracterizado WO.

TÊNIS DE MESA

Local: Bloco B Campus Chapecó/UFFS

1º - **A MODALIDADE DE TÊNIS DE MESA** (Masculino / Feminino) será disputada de acordo com as Regras Oficiais adotadas pela Confederação Brasileira de Tênis de Mesa e pelo que dispuser este regulamento.

Art. 2º - Poderão ser inscritos até 06 (seis) atletas por naipes .

Art. 3º - A classificação será por pontos ganhos seguindo o critério da Confederação Brasileira de Tênis de Mesa. A disputa será realizada em melhor de 03 (três) sets, até 11 pontos.

Art. 4º - Ocorrendo em empate na classificação, em turno ou grupo, serão adotados os seguintes critérios de desempate:

Duas equipes:

a) Confronto direto.

Três ou mais equipes:

a) Confronto direto.

b) Saldo de sets;

c) Saldo de games;

d) Maior número de sets ganhos;

e) Maior número de games ganhos;

f) Sorteio;

Art. 5º - O atleta poderá trazer sua raquete que deverá ser revestida de borracha.

Art. 6º - Para efeito de classificação a contagem de pontos será:

Vitória 03 pontos;

Derrota 00 ponto;

TRUCO DUPLA LIVRE

Local: Bloco B campus Chapecó UFFS

1º - **A MODALIDADE DE TRUCO DUPLA LIVRE** será disputada no formato misto e de acordo com o que dispuser este regulamento.

- a) A equipe deverá inscrever 02(dois) atletas.
- b) O baralho usado será do tipo ESPANHOL;
- c) O jogo será disputado em melhor de 03 (três) partidas de até 12 (doze) pontos.
- d) A saída do jogo caberá ao atleta que virar a carta maior;
- e) Se, na distribuição das cartas, venha virar 01 (uma) carta sobre a mesa, a jogada será anulada, havendo nova distribuição de cartas pelo mesmo carteiro;
- f) O jogo será desenvolvido pelo método “tombo da última carta”;
- g) É permitido o desfiamento das cartas na mão (ao embaralhar);
- h) As cartas devem ser dadas em sequência, no sentido anti-horário, 01 (uma) a 01(uma), até 03 (três) para cada jogador, e o tombo na 13º. (décima terceira) carta (virada);
- i) O cortador do baralho não poderá fazer montinhos (somente corte seco); Se cortadas às cartas estas deverão ser distribuídas por baixo;
- j) Se não cortar, o encarregado do corte deve determinar se as cartas devem ser dadas por cima ou por baixo;
- k) O cortador poderá ver a 1ª (primeira) carta antes de passá-la para o companheiro;
- l) O carteiro poderá ver 01 (uma) das cartas antes de passá-la ao companheiro;
- m) Quando o carteiro errar o número de cartas deverá passar o maço para frente;
- n) Na 1ª (primeira) “vaza”, ninguém pode encobrir cartas;
- o) Havendo empate nas 03 (três) vazadas, sem trucada, ninguém ganha ponto, passa-se o maço para frente;
- p) Em caso de empate na primeira vaza (havendo trucado ou não), a jogada poderá ser decidida até a 3ª (terceira) vaza, observando o seguinte:
- q) Em qualquer situação do jogo, quem truca ou retruca “carta exposta” perde em caso de empate;
- r) Na “última vaza”, joga pelo empate quem “matou” a primeira vaza, respeitando o disposto na letra “q”.
- s) Nenhum jogador poderá ver a “boca” do baralho ou carta de cima;
- t) A dupla com 11(onze) pontos poderá olhar suas cartas mutuamente para decidir se vai ou não para o jogo. A dupla adversária também poderá olhar suas cartas mutuamente;
- u) A dupla com 11(onze) pontos, se jogar e não vencer, a dupla adversária ganha 03 (três) pontos;
- v) Não serão permitidas “delongas” durante o jogo, isto é “namorar” o baralho;
- w) Não será permitido conversar durante a partida usando palavras ou frases que caracterizam vantagem para a dupla, tais como: “mata a primeira”, “joga a mais alta”, “não tenho nada”, “vou para lá”, etc.. Sendo permitidos sinais (não verbais). Ocorrendo a infração, a dupla perderá 01 (um) ponto se não houve trucada, ou 3 (três), 6 (seis), 9 (nove) ou 12 (doze), se houve o “truco” ou o “retruco”;
- x) Os jogadores devem respeitar-se mutuamente, sob pena de advertência, cuja decisão será do Coordenador da Modalidade;
- y) Quando as 02 (duas) duplas estiverem na “mão de 11 (onze)”, será decidido na “escurinha”;

- z) Quando as duas equipes estiverem em mão de 11 (onze) e um dos componentes olhar a carta do companheiro ou sua própria carta antes de ser a sua vez de jogar, perderá a partida;
- aa) Estando uma das duplas com 11 (onze) pontos, e um dos jogadores de qualquer das duplas truçarem o jogo, perderá a partida;
- bb) Em caso de atitudes antidesportivas ou de indisciplina, a dupla poderá ser desclassificada;

Art. 2º - Ocorrendo empate em qualquer fase ou etapa, os critérios adotados serão os seguintes:

Duas equipes:

- a) Confronto direto.

Persistindo o empate ou quando envolver três ou mais equipes:

- a) Saldo de pontos nas partidas realizadas entre si, na etapa ou fase em que ocorreu o empate;
- b) Saldo de pontos em todas as partidas realizadas na etapa ou fase em que ocorreu o empate; c) Sorteio.

Art. 3º - Apenas na primeira partida a tolerância para o início da competição será de 10 (dez) minutos. Após, as equipes terão 05 (cinco) minutos de tolerância para apresentar-se ao início do jogo, caso o não comparecimento será caracterizado WO.

VÔLEI DE AREIA

VÔLEI DE AREIA MASCULINO

VÔLEI DE AREIA FEMININO

Local: Complexo Esportivo N10 - R. Sen. Ivo D'aquino, 678 – Engenho Braun

Art. 1º - **A MODALIDADE DE VÔLEI DE AREIA** (Masculino / Feminino) será disputada nas regras oficiais e pelo que dispuser este regulamento, sendo disputada em duplas.

Art. 2º- Cada equipe poderá inscrever até 04 (quatro) atletas, sendo 02 (dois) reservas.

Art. 3º - A equipe poderá realizar 02 (duas) substituições por jogo, com direito a retorno.

Art. 4º - Os jogos serão disputados em 03 (três) set de 10 pontos. Cada equipe terá direito a 1 (um) pedido de tempo, de 1 (um) minuto por partida.

Art. 5º - Critérios de desempate, quando 02 (duas) ou mais equipes chegarem ao final da fase classificatória em igualdade de pontos serão adotados os seguintes critérios:

Duas equipes:

a) Confronto direto.

Persistindo ou quando envolver Três ou mais equipes:

a) Saldo de pontos nas partidas realizadas entre si, na etapa ou fase;

b) Saldo de pontos de todas as partidas (sempre na fase ou etapa em que ocorreu o empate); c)
Persistindo o empate, haverá sorteio.

Art. 6º - Para efeito de classificação a contagem de pontos será:

Vitória 03 pontos;

Derrota 00 ponto;

VÔLEI DE QUADRA

Vôlei de Quadra MASCULINO

Vôlei de Quadra FEMININO

Local: Ginásio Loteamento Alice - Rua Palmitos, 255 E

Art. 1º - A MODALIDADE DE VÔLEI DE QUADRA (Masculino / Feminino) será disputada de acordo com as Regras Oficiais e pelo que dispuser este Regulamento.

Art. 2º - A equipe poderá inscrever até 12 (doze) atletas, sendo 06 (seis) titulares e 06 (seis) reservas.

Art. 3º - As partidas serão disputadas em 3 sets de 15 pontos.

Art. 4º - Critérios de desempate, quando duas ou mais equipes chegarem ao final da fase classificatória em igualdade de pontos serão adotados os seguintes critérios:

Duas equipes:

a) Confronto direto.

Persistindo ou quando envolver três ou mais equipes:

a) Saldo de sets nas partidas realizadas entre si na etapa ou fase;

b) Saldo de pontos nos sets nas partidas realizadas entre si na etapa ou fase;

c) Saldo de sets em todas as partidas realizadas entre si na etapa ou fase;

d) Saldo de pontos nos sets de todas as partidas (sempre na etapa ou fase em que ocorreu o empate); e)
Persistindo empate, haverá sorteio.

Art. 5º - Para efeito de classificação a contagem de pontos será:

Vitória 03 pontos;

Derrota 00 ponto;

Art. 6º - Apenas na primeira partida a tolerância para o início da competição será de 10 (dez) minutos. Após, as equipes terão 05 (cinco) minutos de tolerância para apresentar-se, caso o não comparecimento será caracterizado WO.

BASQUETE 3X3 - FEMININO

Local: Ginásio Municipal de Esportes Bairro Bela Vista - R. Hercílio Pedro da Luz – Bela Vista

As Regras do Jogo de Basquete Oficiais da FIBA são válidas para todas as situações de jogo não especificamente mencionadas nestas Regras do Jogo 3×3.

1. Quadra e Bola

O jogo será jogado em uma quadra de basquete 3×3 com uma tabela. As marcações de quadra podem ser adaptadas ao espaço disponível.

Uma meia quadra de basquete tradicional pode ser usada.

2. Equipes

Cada equipe é composta por 3 jogadores na quadra.

3. Uniformes

Caso a equipe não possua uniformes, a organização cederá coletes esportivos. Caberá às equipes trajar demais roupas e calçados adequados para a prática esportiva.

4. Início do Jogo

4.1 Ambas as equipes devem realizar aquecimento simultaneamente antes do jogo.

4.2. A primeira posse de bola deve ser determinada por cara ou coroa. A equipe que ganhar o lançamento da moeda decide se fica com a posse de bola no início da partida ou na prorrogação, caso seja necessário.

4.3. O jogo obrigatoriamente deve iniciar com três (3) jogadores.

5. Pontuação

5.1. Deverá ser atribuído um (1) ponto a cada arremesso convertido dentro do arco (linha de 2 pontos).

5.2. Serão atribuídos dois (2) pontos a cada arremesso convertido de trás do arco (linha de dois pontos).

5.3. Será atribuído um ponto (1) a cada lance livre com sucesso.

6. Tempo de Jogo/Vencedor de um Jogo

6.1. O tempo regular de jogo deve ser o seguinte: Um (1) período de 10 minutos corridos.

6.2. No entanto, o primeiro time a marcar 21 pontos ou mais, ganha o jogo se tal evento ocorrer antes do final do tempo regular de jogo. Essa regra é válida apenas para o tempo regular.

6.3. Se o placar estiver empatado ao final do tempo de jogo, uma prorrogação será jogada. A primeira equipe a marcar 2 pontos na prorrogação ganha o jogo.

6.4. Uma equipe perderá o jogo por desistência se no horário programado para o início da partida a equipe não estiver presente na quadra de jogo com três (3) jogadores prontos para jogar. O resultado será marcado como W.O. Teremos uma tolerância de 10 minutos de atraso apenas para o primeiro jogo do dia.

6.5 Uma equipe perderá a partida caso se retire de quadra antes do final do jogo, ou caso tenha todos os seus jogadores machucados e/ou desclassificados. Nesta situação, a equipe a ser declarada vencedora

pode escolher manter seus pontos ou vencer por W.O., e a equipe a ser declarada perdedora não pontua (tem seu placar “zerado”) nos dois casos.

6.6 Uma equipe que perca seu jogo em função de desistência ou uso de má fé perante as regras, e ao espírito esportivo será desclassificada da competição.

7. Faltas/Lance Livre

7.1. A equipe está em situação de penalidade por faltas coletivas quando tiver cometido seis (6) faltas no período. Os jogadores não serão excluídos pelo número de faltas pessoais.

7.2. Será atribuído um (1) lance livre às faltas cometidas durante o ato de arremesso dentro do arco (linha de dois pontos). Serão atribuídos dois (2) lances livres às faltas cometidas durante o ato de arremesso de trás do arco (linha de dois pontos).

7.3 Será atribuído um (1) lance livre adicional às faltas cometidas durante o ato de arremesso em que este for convertido.

7.4 Faltas coletivas (7^a, 8^a e 9^a) devem ser sempre atribuídas com dois (2) lances livres. A 10^a e qualquer falta coletiva subsequente bem como faltas técnicas e antidesportivas serão sempre atribuídas com dois lances livres e posse de bola. Esta cláusula é aplicada também para faltas durante o ato de arremesso.

7.5 Toda falta técnica será sempre recompensada com (1) um lance livre e posse de bola; enquanto faltas antidesportivas serão recompensadas com (2) dois lances livres e posse de bola. A partida será reiniciada com “Check Ball” no topo da quadra após uma falta técnica ou antidesportiva. Ex: uma troca de bola (entre o jogador de defesa e o de ataque) atrás do arco na parte superior da quadra.

8. Como a bola é jogada

8.1. Após cada arremesso bem-sucedido ou último lance livre (exceto os sucedidos por posse de bola):

Um jogador da equipe que não pontuou reiniciará o jogo driblando ou passando a bola de dentro da quadra diretamente abaixo da cesta (não atrás da linha de fundo) para um companheiro atrás do arco. A equipe de defesa não poderá tentar roubar a bola na área do semicírculo abaixo da cesta.

8.2. Após cada arremesso mal sucedido ou último lance livre (exceto os sucedidos por posse de bola):

Se a equipe de ataque ganha o rebote, pode continuar a tentativa de pontuar, sem voltar à bola a um local atrás do arco.

Se a equipe de defesa ganha o rebote, deve voltar a bola, passando ou driblando, para um local atrás do arco.

8.3. A posse de bola dada a qualquer equipe após uma situação de bola morta deve começar com um “Check Ball”. Ex: uma troca de bola (entre o jogador de defesa e o de ataque) atrás do arco na parte superior da quadra.

8.4. O jogador é considerado como “atrás do arco” quando nenhum de seus pés encontra-se dentro ou pisando no arco.

8.5. No caso de uma situação de pulo bola, a posse de bola deve ser dada à equipe de defesa.

8.6. Protelação

8.6.1. Protelar ou deixar de jogar ativamente pela tentativa de pontuar deve ser considerado como violação.

8.6.2. Se a quadra for equipada com um relógio de arremesso, uma equipe deve tentar um arremesso dentro de 12 segundos. A contagem do relógio deve começar assim que a bola chega às mãos dos jogadores de ataque (após a troca com o jogador de defesa ou depois de um arremesso bem sucedido, abaixo da cesta).

8.6.3 É uma violação, se após a bola estar livre para jogo, um jogador de ataque driblar a bola dentro do arco de costas ou de lado para a cesta por mais de cinco segundos.

Nota: Se a quadra não estiver equipada com um relógio de arremesso e uma equipe não estiver suficientemente tentando chegar à cesta adversária, o árbitro deverá avisar a equipe começando a contagem dos últimos cinco (5) segundos de posse de bola.

9. Substituição

A substituição será permitida a qualquer equipe quando a bola estiver fora do jogo (morta), antes do “Check Ball” ou lance livre.

9.1 O substituto só poderá entrar após seu companheiro sair de quadra, estabelecendo contato físico, caracterizando a substituição. Substituições só podem acontecer atrás da linha de fundo oposto a cesta e não há necessidade de intervenção dos árbitros ou oficiais de mesa.

10. Pedidos de tempo

10.1. Não haverá pedido de tempo.

11. Critérios para **desempate** entre 02 (duas) ou mais equipes:

11.1 1º - Confronto direto; 2º - Melhor saldo de pontos; 3º - Melhor pontuação average nos jogos disputados entre as equipes empatadas na fase de classificação. 4º - Melhor pontuação average, em todos os jogos realizados pelas equipes na fase de classificação. 5º - Sorteio.

Basquetebol 5 x 5 – MASCULINO

Local: Ginásio Municipal de Esportes Bairro Bela Vista - R. Hercílio Pedro da Luz – Bela Vista

1. Equipe

Ter no mínimo 5 jogadores aptos a jogar e no máximo 10 jogadores aptos a jogar.

Deve ter um técnico, e se o time preferir um assistente de técnico.

Deve também possuir um capitão do time.

Deve ter um uniforme numerado

2. Uniformes

Cada equipe será responsável pela uniformização de seus atletas, devendo conter ao menos camisas idênticas e numeradas. Caso a equipe não possua uniformes, a organização cederá coletes esportivos numerados. Caberá às equipes trajar demais roupas e calçados adequados para a prática esportiva.

3. Início do jogo

O Jogo começa com o lançamento da bola ao ar, pelo árbitro, entre dois jogadores adversários no círculo central e esta só pode ser tocada quando atingir o ponto mais alto. A equipe que não ganhou a posse de bola fica com a seta a seu favor.

4. Duração do jogo

2 tempos de 10 minutos corridos. Com intervalo de 3 minutos.

5. Reposição da bola em jogo

Depois da marcação de uma falta, o jogo recomeça por um lançamento fora das linhas laterais, exceto no caso de lances livres. Após a marcação de ponto, o jogo prossegue com um passe realizado atrás da linha do campo da equipa que defende.

6. Como jogar a bola

A bola é sempre jogada com as mãos. Não é permitido andar com a bola nas mãos ou provocar o contacto da bola com os pés ou pernas. Também não é permitido driblar com as duas mãos ao mesmo tempo.

Uma equipe perderá o jogo por desistência se no horário programado para o início da partida a equipe não estiver presente na quadra de jogo com cinco (5) jogadores prontos para jogar. O resultado será marcado como W.O. Teremos uma tolerância de 10 minutos de atraso apenas para o primeiro jogo do dia.

7. Pontuação

Um cesto é válido quando a bola entra pelo aro, por cima. Um cesto de campo vale 2 pontos, a não ser que tenha sido conseguido para além da linha dos 3 pontos, situada a 6,25 m (valendo, portanto, 3 pontos); um cesto de lance livre vale 1 ponto.

8. Empate

Os jogos não podem terminar empatados. O desempate processa-se através de quem converter o primeiro ponto logo após ter esgotado o tempo regulamentar.

A primeira equipe a marcar 1 ponto na prorrogação ganha o jogo.

9. Resultado

O jogo é ganho pela equipa que marcar maior número de pontos no tempo regulamentar.

10. Critérios para **desempate** entre 02 (duas) ou mais equipas:

1º - Confronto direto; 2º - Melhor saldo de pontos; 3º - Melhor pontuação average nos jogos disputados entre as equipas empatadas na fase de classificação. 4º - Melhor pontuação average, em todos os jogos realizados pelas equipas na fase de classificação. 5º - Sorteio.

11. Lançamento livre

Na execução, os vários jogadores, ocupam os respectivos espaços ao longo da linha de marcação, não podem deixar os seus lugares até que a bola saia das mãos do executante do lance livre (A6); não podem tocar a bola na sua trajetória para o cesto, até que esta toque no aro.

12. Penalizações de faltas pessoais

Se a falta for cometida sobre um jogador que não está em ato de lançamento, a falta será cobrada por forma de uma reposição de bola lateral, desde que a equipa não tenha cometido mais do que 4 (quatro) faltas coletivas durante o período, caso contrário é concedido ao jogador que sofreu a falta o direito a dois lances livres.

Se a falta for cometida sobre um jogador no ato de lançamento, o cesto conta e deve, ainda, ser concedido um lance livre. No caso do lançamento não tiver resultado cesto, o lançador irá executar o(s) lance(s) livres correspondentes às penalidades (2 ou 3 lances livres, conforme se trate de uma tentativa de lançamento de 2 ou 3 pontos).

13. Substituição

A substituição será permitida a qualquer equipa quando a bola estiver fora do jogo (morta)

14. Não haverá pedido de tempo técnico.

15. Regra dos 5 segundos

Um jogador que está sendo marcado não pode ter a bola em sua posse (sem driblar) por mais de 5 segundos.

16. Regra dos 3 segundos

Um jogador não pode permanecer mais de 3 segundos dentro da área restritiva (garrafão) do adversário, enquanto a sua equipa esteja na posse da bola.

17. Regra dos 8 segundos

Quando uma equipa ganha a posse da bola na sua zona de defesa, deve, dentro de 8 segundos, fazer com que a bola chegue à zona de ataque.

18. Bola presa

Considera-se bola presa quando dois ou mais jogadores (um de cada equipa pelo menos) tiverem uma ou ambas as mãos sobre a bola, ficando esta presa. A posse de bola será da equipa que tiver a seta a seu favor.

19. Transição de campo

Um jogador cuja equipe está na posse de bola, na sua zona de ataque, não pode provocar a ida da bola para a sua zona de defesa (retorno).

20. Dribles

Quando se dribla pode-se executar o n.º de passos que pretender. O jogador não pode bater a bola com as duas mãos simultaneamente, nem efetuar dois dribles consecutivos (bater a bola contra o chão)

21. Passos

O jogador não pode executar mais de dois passos com a bola na mão.

22. Faltas pessoais

É uma falta que envolve contacto com o adversário, e que consiste nos seguintes parâmetros: Obstrução, Carregar, Marcar pela retaguarda, Deter, Segurar, Uso ilegal das mãos, Empurrar.

23. Falta anti desportiva

Falta pessoal que, no entender do árbitro, foi cometida intencionalmente, com objetivo de prejudicar a equipa adversária.

24. Falta técnica

Falta cometida por um jogador sem envolver contacto pessoal com o adversário, como, por exemplo, contestação das decisões do árbitro, usando gestos, atitudes ou vocabulário ofensivo, ou mesmo quando não levantar imediatamente o braço quando solicitado pelo árbitro, após lhe ser assinalada falta.

25. Falta da equipe

Se uma equipe cometer num período, um total de quatro faltas, para todas as outras faltas pessoais sofrerá a penalização de dois lançamentos livres.

26. Número de faltas

Um jogador que cometer cinco faltas está desqualificado da partida.