

Campeonato Mineiro de Basquete Sub-13 2016 Regulamento Geral

ÍNDICE

Disposições Preliminares	3
Dos Objetivos	3
Da Organização	3
Da Inscrição	4
Da Inscrição e Participação dos Atletas e Dirigentes	4
Das Partidas	5
Das Responsabilidades das Equipes Participantes	7
Dos Uniformes	7
Do Protocolo dos Jogos	8
Da Suspensão, Interrupção e Transferência dos Jogos	8
Da Pontuação e Critérios de Desempate	9
Da Premiação	10
Do Representante	10
Da Justiça Desportiva	10
Das Disposições Finais	11

DISPOSIÇÕES PRELIMINARES

Art. 1º - O Campeonato Mineiro de Basquetebol 2016 sub-13, será realizado com a parceria entre a Federação de Esportes Estudantis de Minas Gerais - FEEMG e Federação Mineira de Basketball - FMB.

Art. 2º - O presente Regulamento Geral contém normas que regerão o Campeonato Mineiro de Basquetebol 2016 sub-13.

DOS OBJETIVOS

Art. 3º - Objetivos gerais:

- a) Realizar um evento que busque o crescimento do basquetebol e do desporto escolar;
- b) Difundir os benefícios do esporte como fonte educadora;
- c) Incentivar a participação dos estudantes na equipe de sua escola e/ou clube aumentando o número de praticantes da modalidade;
- d) Promover o intercâmbio e a integração social e desportiva entre os participantes;
- e) Propiciar ao aluno-atleta o contato com o esporte competitivo saudável;
- f) Proporcionar maior intercâmbio entre aluno-atleta, pais, técnicos e funcionários das escolas e entidades participantes;
- g) Valorizar a instituição da família em todos os aspectos, contribuindo para a integração do jovem em um ambiente saudável;
- h) Reforçar valores como convivência, respeito às regras e espírito de equipe, contribuindo com a formação integral do aluno-atleta.

DA ORGANIZAÇÃO

Art. 4º - O Campeonato Mineiro de Basquetebol 2016 sub-13, será dirigido pela Federação Mineira de Basketball - FMB e Federação de Esportes Estudantis de Minas Gerais - FEEMG, aos quais compete:

- a. Elaborar as tabelas dos jogos, levando em consideração os interesses técnicos e administrativos da competição;
- b. Tomar as providências de ordem técnica necessárias à organização dos mesmos;
- c. Examinar as súmulas e relatórios das partidas, aprovando o resultado das mesmas;
- d. Encaminhar à Comissão Disciplinar as súmulas e relatórios das partidas em que ocorrerem irregularidades;
- e. Aplicar as medidas disciplinares determinadas pela Comissão Disciplinar ou Tribunal de Justiça Desportiva, publicando-as em Nota Oficial;

- f. Efetuar modificações nas tabelas de jogos, nos casos de necessidade comprovada, aplicando a regulamentação específica;
- g. Determinar a inversão de mando de jogo, observando-se os seguintes critérios:
- o Decisão irrecorrível de sanções disciplinares;
 - o Determinação da Diretoria da FMB/FEEMG, nos casos de força maior;
 - o Comum acordo entre as equipes;
 - o Não aprovação de ginásio, após vitória técnica;
- h. Cumprir e fazer cumprir todos os itens do presente regulamento.

DA INSCRIÇÃO

Art. 5º - Poderão participar deste campeonato, clubes, associações esportivas, prefeituras filiadas e não filiadas à Federação Mineira de Basketball - FMB e as escolas filiadas à Federação de Esportes Estudantis de Minas Gerais - FEEMG.

Art. 6º - De acordo com o calendário, a inscrição da Instituição de Ensino será feita por meio de formulário próprio, disponível no site www.feemg.com.br/competicoes, assinado e carimbado pela direção da escola e entregue na sede da Federação – Rua Boaventura, 745 – Bairro Indaiá – CEP: 31270-020 – Belo Horizonte/MG e as demais instituições se inscreverão na FMB.

Art. 7º – Todas as equipes que participarem dos eventos e competições deverão se inscrever no site da FMB (www.basketmg.com.br), através do sistema de gestão esportiva (SGE), comprometendo-se a cumprir as disposições contidas no presente Regulamento, nas Normas Complementares Específicas das Categorias e Naipes, nos Estatutos e demais normas da FMB, Confederação Brasileira de Basketball (CBB), e Federação Internacional de Basketball (FIBA), além das disposições contidas no Código Brasileiro de Justiça Desportiva, na Constituição Federal, bem como na legislação vigente.

DA INSCRIÇÃO E PARTICIPAÇÃO DOS ATLETAS E DIRIGENTES

Art. 8º – Poderão participar do evento os atletas, treinadores, assistentes e quaisquer membros da comissão técnica regularmente inscritos ou revalidados por sua equipe, de acordo com a Secretaria da FMB e/ou FEEMG.

Art. 9º – Pelas escolas filiadas à FEEMG poderão participar alunos devidamente matriculados e frequentes em curso regular do Ensino Fundamental de uma única Instituição de Ensino e mesma unidade escolar.

Parágrafo único: o atleta que voltar de intercâmbio ou transferir de escola durante o ano, poderá jogar pela sua nova equipe.

Art. 10 – Pelos clubes, associações esportivas e prefeituras filiadas e não filiadas à FMB, poderão participar os atletas devidamente inscritos na instituição.

Art. 11 – Os atletas poderão jogar por uma escola filiada à FEEMG e por uma equipe vinculada/filiada à FMB.

Art. 12 – Se uma escola filiada a FEEMG possuir dentre seus alunos-atletas um ou vários que sejam atletas de uma equipe vinculada/filiada à FMB, no jogo entre eles até 03 (três) atletas/alunos jogarão obrigatoriamente pelas Escolas, se exceder este número a razão será dividida entre as duas instituições, sendo que o atleta/aluno jogará um turno pela escola e outro pelo clube.

Art. 13 – Caso não haja disputa no naipe feminino, equipes femininas poderão disputar a competição no naipe masculino.

Art. 14 – Serão permitidas equipes mistas.

Art. 15 – Para identificação dos alunos-atletas e comissão técnica, deverão ser apresentados os seguintes documentos:

- Escolas filiadas à FEEMG – carteira emitida pela Federação de Esportes Estudantis de Minas Gerais - FEEMG – validade/2016;
- Clubes/associações esportivas filiadas à FMB – documento de identidade, carteira emitida pela Federação Mineira de Basketball - FMB ou carteira emitida pela Federação de Esportes Estudantis de Minas Gerais - FEEMG – validade/2016.
- O técnico deverá estar legalmente inscrito no Conselho Regional de Educação Física da 6ª região (CREF 6).

Art. 16 – Não terá condição de jogo o atleta, treinador ou qualquer membro da comissão técnica que estiver cumprindo punição pela FMB e/ou FEEMG.

Art. 17 – Todos os componentes da comissão técnica deverão ser obrigatoriamente maiores de 18 (dezoito) anos exceto para a função de estatístico.

DAS PARTIDAS

Art. 18 – Os jogos realizados serão disputados em 02 (dois) tempos de 16 (dezesesseis) minutos, cronometrados, divididos em 04 (quatro) períodos de 08 (oito) minutos, com intervalos de 01 (um) minuto entre os 1º e 2º e os 3º e 4º períodos e intervalo de 05 (cinco) minutos entre os 2º e 3º períodos. Caso haja tempos extras (Prorrogações), os mesmos serão de 04 (quatro) minutos com 01 (um) minuto de intervalo entre eles.

Art. 19 – As bolas oficiais do campeonato serão do tamanho 06 (similar às usadas nas competições femininas) e atendendo ao Art. 7.2 REGULAMENTO GERAL DAS COMPETIÇÕES – 2016 na íntegra.

Art. 20 – Os atletas poderão participar, no máximo, de 3 (três) períodos do jogo.

- Caso a equipe não cumpra a regra acima estabelecida será declarada perdedora com o placar de 20 x 00 e não ganhará nenhum ponto.

Art. 21 – As equipes deverão se apresentar para o jogo com no mínimo 08 (oito) atletas.

Art. 22 – Caso a equipe se apresente com um número abaixo do mínimo exigido neste Regulamento, **o jogo será realizado**, mas a equipe será declarada perdedora com o placar de 20 x 00 e não ganhará nenhum ponto.

Parágrafo Único - Todas as punições (desqualificações) ocorridas nas partidas serão computadas.

Art. 23 - A equipe que não se apresentar em condição para a partida até 15 (quinze) minutos após o horário marcado na tabela será considerada perdedora por W.O.:

- Para as escolas filiadas à FEEMG, será cobrada uma multa estipulada pela FEEMG;
- Para os Filiados da FMB será cobrada uma multa no valor da taxa de arbitragem + impostos.

Art. 24 – Será obrigatória a marcação individual, respeitando as seguintes características e definições:

- a. Não será permitido marcação por zona;
- b. Não será permitido 02 x 01 (dois contra um) em nenhuma situação do jogo;
 - b.1. Quando a infração ocorrer na quadra defensiva será concedido novos 24” e a reposição será feita no local mais próximo onde ocorreu a infração,
 - b.2. Quando a infração ocorrer na quadra ofensiva será concedido 14” e a reposição será feita na linha central da quadra de jogo.
- c. Cada defensor deverá marcar um determinado atacante podendo marcá-lo por toda a quadra;
- d. O defensor só poderá largar o seu atacante no caso de “ajuda”, ou seja, quando o atacante que tem a posse de bola passar pelo defensor. 02 (dois) jogadores **não poderão permanecer** defendendo um jogador com a bola.
- e. O Jogador com a bola deverá ser marcado respeitando a **medida de referência**. Medida de referência é quando o jogador que defende o atacante com a bola está a uma distância na qual, em um movimento normal, permite que ambos toquem a ponta dos dedos com o braço estendido.
- f. Quando a bola estiver do lado oposto ao defensor este poderá flutuar em relação à bola tendo que obrigatoriamente permanecer com um pé fora do garrafão permanecendo do mesmo lado do jogador que marca.
- g. Como parâmetro para a flutuação usaremos uma linha imaginária que divide a quadra ao meio longitudinalmente, ligando um aro ao outro e estabelecendo o **lado da bola e lado oposto**.
- h. Quando for caracterizada a marcação zona, a equipe será penalizada da seguinte forma:
 - h.1. Quando a infração ocorrer na quadra defensiva será concedido novos 24” e a reposição será feita no local mais próximo onde ocorreu a infração,
 - h.2. Quando a infração ocorrer na quadra ofensiva será concedido 14” e a reposição será feita na linha central da quadra de jogo.

DAS RESPONSABILIDADES DAS EQUIPES PARTICIPANTES

Art. 25 – Quando mandante do jogo, compete ao filiado/vinculado:

- a. Providenciar para que o local de jogo esteja totalmente equipado de acordo com as Regras Oficiais e em perfeitas condições de uso;
- b. Providenciar policiamento proporcional à previsão de público e importância do jogo;
- c. Responsabilizar-se pela segurança da equipe visitante, dos oficiais de arbitragem e do representante da FMB/FEEMG;
- d. Providenciar pessoal encarregado para o enxugamento da quadra;
- e. Reservar vestiários em condições de higiene, conforto e segurança para a equipe visitante e de arbitragem;
- f. Providenciar para que a quadra de jogo esteja em condições de uso (aquecimento), no mínimo 30 (trinta) minutos antes da hora marcada para o início do jogo;
- g. A equipe com o mando de jogo será responsável pela segurança da equipe de arbitragem, atletas, dirigentes, representante da FMB/FEEMG e público, em suas dependências;
- h. Colocar à disposição das equipes e da arbitragem água filtrada e gelo durante os jogos.

DOS UNIFORMES

Art. 26 – As equipes deverão possuir 2 (dois) uniformes distintos (camisetas e calções), um de cor escura e outro de cor clara (preferencialmente branco).

Art. 27 - O uniforme das equipes compõe-se de camisetas da mesma cor, com o número estampado na frente e nas costas, calções da mesma cor e meias da mesma cor e tamanho para todos os atletas (entenda-se por tamanho das meias, meias que sobressaiam no mínimo 10 centímetros acima do tênis). De acordo também com as normas oficiais da FIBA, as camisetas devem permanecer dentro dos calções durante o jogo.

§ 1º - Não será permitido jogar com piercing, brinco, colar, presilha ou qualquer outro objeto que ponha em risco a integridade física dos alunos-atletas, nem mesmo se cobertos ou com alguma proteção.

§ 2º - O uso dos óculos só será permitido com autorização por escrito do responsável pelo aluno-atleta, entregue à equipe de arbitragem, antes do início da partida.

Art. 28 - Para todas as partidas, salvo acordo entre as associações disputantes, a equipe citada a esquerda da tabela de jogos (equipe com o mando de jogo) usará camisetas de cores claras (preferencialmente brancas). A equipe citada a direita na tabela (equipe visitante) usará camisetas de cores escuras (conforme art. 4.3 das regras oficiais de Basketball).

Art. 29 - A numeração dos atletas poderá ser 0, 00 e de 1 a 99.

DO PROTOCOLO DOS JOGOS

Art. 30 - 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. 31 - Somente poderão permanecer na área dos bancos da equipe os 07 (sete) atletas substitutos e até 07 (sete) acompanhantes, entre treinador, assistente, supervisor, diretor, médico, fisioterapeuta, preparador físico, estatístico, psicólogo, mordomo, etc., devidamente identificados e credenciados.

Art. 32 - Cumprirá suspensão automática o aluno-atleta ou dirigente que for desqualificado da partida.

Art. 33 - É proibida a venda, entrada, distribuição ou utilização, nos locais dos jogos, de bebida alcoólica, fogos de artifício de qualquer natureza, hastes ou suporte de bandeiras, copos e garrafas de vidro e bebidas acondicionadas em latas.

Parágrafo único: A equipe mandante do jogo tem a responsabilidade pelo cumprimento deste artigo.

Art. 34 - É proibida a entrada, no ginásio do jogo, de instrumentos de sopro ou percussão, focos de laser, bem como qualquer outro tipo de instrumento que possa ser prejudicial ao correto desempenho da arbitragem, permitindo-se, no entanto, sua utilização em apresentações ou shows, desde que previamente aprovados pela FMB/FEEMG.

Parágrafo único: A equipe mandante do jogo tem a responsabilidade pelo cumprimento deste artigo.

DA SUSPENSÃO, INTERRUÇÃO E TRANSFERÊNCIA DOS JOGOS

Art. 35 - O participante que, por qualquer motivo, não puder efetuar o jogo marcado em seu ginásio ou quadra, ou se o mesmo perder as condições mínimas exigidas deverá indicar imediatamente à FMB/FEEMG o novo local onde mandará seus jogos, enquanto durar o impedimento.

Parágrafo único: O não atendimento desta determinação implicará na inversão do mando de jogo, sem qualquer compensação posterior.

Art. 36 - O árbitro é a única autoridade competente para determinar, por motivo relevante, a interrupção e suspensão do jogo. Quando ocorrerem interrupções prolongadas, o árbitro deve decidir as medidas a serem tomadas a fim de restabelecer as condições normais para o prosseguimento, transferência para outra quadra ou suspensão definitiva do jogo.

Art. 37 - A critério da arbitragem, são motivos relevantes para a interrupção de um jogo:

- a. Mau estado da quadra que torne o jogo impraticável ou perigoso;
- b. Iluminação inadequada;
- c. Risco à integridade física ou psicológica das pessoas envolvidas no jogo;
- d. Conflitos ou distúrbios momentâneos na quadra tais como invasão de quadra, arremesso de objetos, etc.;
- e. Caso o jogo seja interrompido pelos motivos citados nas letras "a" e "b" deste artigo, o árbitro deverá aguardar até 01 (uma) hora. Depois de constatada a impossibilidade de sua realização

ou continuação deverá transferi-lo imediatamente para outro ginásio, providenciado pelo mandante ou sediante, no mesmo dia ou no dia seguinte. Caso não seja possível, caberá a Coordenação Técnica da FMB/FEEMG a marcação de nova data e local;

- f. Se o jogo for interrompido pelos motivos citados nas letras "c" e "d" deste artigo, depois de constatada a impossibilidade de sua realização ou continuação, o árbitro deverá aguardar até 30 (trinta) minutos a presença de reforço policial. Após este período, não sendo possível a continuação da partida, determinará a sua suspensão definitiva.

Art. 38 - A critério da arbitragem, são motivos relevantes para a suspensão definitiva de um jogo:

- Falta de garantia à integridade física ou psicológica das pessoas envolvidas no jogo;
- Conflitos ou distúrbios graves na quadra tais como invasão de quadra, arremesso de objetos etc.;

Parágrafo único: O árbitro deverá aguardar o prazo de 30 (trinta) minutos para determinar a suspensão definitiva do jogo.

Art. 39 – Se houver suspensão definitiva de um jogo, a FMB/FEEMG encaminhará a súmula, relatório do árbitro e de seu representante (se houver) à Comissão Disciplinar para análise dos fatos e posterior decisão.

Parágrafo único: Se a equipe vencedora for considerada culpada pela interrupção será penalizada com a derrota pelo placar de 20 x 00 e não receberá ponto na classificação. Caso a equipe que estiver perdendo for considerada culpada, mantém-se o placar e não receberá o ponto de bonificação.

Art. 40 – Em todas as situações citadas nos art. 35, 36, 37 e 38, se houver a presença de um representante designado pela FMB/FEEMG, o árbitro deverá consultá-lo antes de tomar sua decisão.

DA PONTUAÇÃO E CRITÉRIOS DE DESEMPATE

Art. 41 - Para o Campeonato será adotada a seguinte contagem:

Vitória	2 pontos.
Derrota	1 ponto.

Art. 42 - Para efeito de classificação, serão adotados os seguintes critérios de desempate:

a) Empate entre 2 (duas) equipes:

- Confronto direto;
- Maior saldo de pontos em todos os jogos;
- Maior número de pontos pró na etapa;
- Menor número de desqualificações;
- Maior número de participantes;
- Sorteio.

b) Empate entre 3 (três) ou mais equipes: considerando apenas as equipes empatadas.

- Maior número de vitórias;
- Maior saldo de pontos;
- Maior número de pontos;
- Menor número de desqualificações;

DA PREMIAÇÃO

Art. 43 – Ao final da competição a FMB premiará com troféus as equipes colocadas em 1º e 2º lugares e com 15 (quinze) medalhas as equipes classificadas em 1º, 2º e 3º lugares.

Art. 44 – Ao final da competição a FEEMG premiará com troféus as Escolas colocadas em 1º, 2º e 3º lugares e com 20 (vinte) medalhas os alunos-atletas das equipes classificadas em 1º, 2º e 3º lugares.

DO REPRESENTANTE

Art. 45 – A FMB/FEEMG poderá nomear um representante para as partidas que julgar necessária.

Art. 46 – São atribuições do representante da FMB/FEEMG:

- a. Estar no local do jogo 60 (sessenta) minutos antes do início da partida;
- b. Inspeccionar as instalações destinadas às equipes, árbitros, imprensa, dirigentes e público;
- c. Verificar a conformidade da composição da área de competição com o previsto nas Regras Oficiais de Basquete e com as previsões do Regulamento Geral;
- d. Acompanhar todas as ocorrências nas áreas técnica, disciplinar e administrativa, antes, durante e após o jogo;
- e. Relatar em formulário próprio, qualquer ocorrência de caráter técnico, disciplinar ou administrativo antes, durante e após o jogo, por menor importância que aparente ter, para subsidiar a análise dos mesmos pela FMB/FEEMG;
- f. Receber o relatório do árbitro, quando este o fizer;
- g. Encaminhar à FMB/FEEMG o seu relatório, a súmula do jogo e o relatório do árbitro (quando este o fizer).

DA JUSTIÇA DESPORTIVA

Art. 47 – Qualquer infração disciplinar ocorrida durante as competições será processada e julgada pela Justiça Desportiva, na forma das Leis Federais nº. 9615 e nº. 9981, bem como do Código Brasileiro de Justiça Desportiva (CBJD), deste regulamento e demais legislações complementares.

Parágrafo único: os oficiais de arbitragem estão sujeitos às normas acima e ao Regulamento Específico do Quadro de Oficiais de Arbitragem da FMB/FEEMG.

Art. 48 – Os processos serão julgados em primeira instância pela Comissão Disciplinar (CD) e os recursos pelo Tribunal de Justiça Desportiva (TJD) da FMB/FEEMG.

Art. 49 – Ocorrências disciplinares serão encaminhadas à CD e ou TJD, no prazo máximo de 5 (cinco) dias, contados da data em que a FMB/FEEMG houver recebido a súmula e o relatório com as ocorrências citadas pelo árbitro, ou pelo representante, quando houver, ou pela entidade.

DAS DISPOSIÇÕES FINAIS

Art. 50 – Os dirigentes das instituições de ensino estão cientes de que poderá ocorrer fiscalização do exercício dos profissionais inscritos presentes nos Jogos, por parte dos respectivos Conselhos Regionais Profissionais, não tendo a Comissão Organizadora nenhuma responsabilidade sobre eventuais atitudes legais dos respectivos Conselhos.

Art. 51 - As escolas participantes reconhecem a Justiça Desportiva como única e definitiva instância para resolver as questões que surjam entre eles e a FEEMG/FMB, desistindo de recorrer à Justiça Comum para esses fins. Caso recorram à Justiça Comum antes de eliminar todas as instancias da Justiça Desportiva, a escola estará automaticamente desclassificada de todas as competições realizadas pela FEEMG/FMB.

Art. 52 – Os atletas poderão jogar por uma escola filiada à FEEMG e por uma equipe vinculada/filiada à FMB.

Art. 53 - Os direitos de sons e/ou imagens dos alunos-atletas, obtidos nos locais da competição, assim como a dos professores, técnicos, árbitros, representantes de arbitragem e demais dirigentes inscritos no Campeonato Mineiro de Basquetebol 2016 sub-13, dirigentes das equipes inscritas e demais envolvidos na competição, poderão ser utilizados pela FMB e FEEMG e em portais e sites a título de divulgação, sem fins comerciais, nos seguintes meios: site www.basketmg.com.br, www.feemg.com.br, em revista ou livros, jornais, emissoras de rádio e televisão, outdoor, campanhas publicitárias, locais de competição, Twitter, Facebook, Youtube, Flickr, Google+, Ustream, entre outras mídias sociais a serem criadas.

Art. 54 - Os casos omissos serão resolvidos pela FEEMG e FMB.