



GOVERNO DO ESTADO DO RIO GRANDE DO NORTE
SECRETARIA DE ESTADO DA EDUCAÇÃO DO ESPORTE E DO LAZER
SUBSECRETARIA DO ESPORTE E DO LAZER
COORDENADORIA DE DESPORTO ESCOLAR

SECRETARIA DE ESTADO DA EDUCAÇÃO DO ESPORTE E DO LAZER
SUBSECRETARIA DO ESPORTE E DO LAZER
COORDENADORIA DO ESPORTE E DO LAZER



JERN'S
DESDE 1969

REGULAMENTO ESPECÍFICO BASQUETEBOL

REGULAMENTO ESPECÍFICO

BASQUETEBOL

1. A Competição de Basquetebol será realizada de acordo com as regras oficiais da FIBA adotadas pela Confederação Brasileira de Basquete (CBB), salvo o estabelecido neste *Regulamento Específico* e no *Regulamento Geral dos Jogos Escolares do Rio Grande do Norte – JERN'S 2026*.

2. A Instituição de Ensino representante de cada Unidade de Ensino poderá inscrever de 05 (cinco) a 12 (doze) alunos-atletas.

2.1. As equipes que se apresentarem no local/hora do jogo com número inferior de alunos atletas ao estabelecido como mínimo no item 02 deste regulamento serão consideradas perdedoras por número insuficiente de alunos-atletas para a disputa do jogo, sendo enquadradas em derrota por W x O.

3. Os jogos serão disputados seguindo as normas a seguir:

I - Na categoria mirim: os jogos terão 02 (dois) tempos de 16 (dezesesseis) minutos com intervalo de 05 (cinco) minutos entre ambos, divididos em 04 (quatro) quartos de 8 (oito) minutos cada, com intervalo de 01 (um) minuto entre o 1º e o 2º quarto e entre o 3º e o 4º quarto.

II - Nas categorias infantil e juvenil: os jogos terão 02 (dois) tempos de 20 (vinte) minutos com intervalo de 05 (cinco) minutos entre ambos, divididos em 04 (quatro) quartos de 10 (dez) minutos cada, com intervalo de 01 (um) minuto entre o 1º e o 2º quarto e entre o 3º e o 4º quarto.

3.1. O cronômetro do jogo deverá parar apenas nos “tempos debitados”, lances livres, nos 30 (trinta) segundos finais dos 03 (três) primeiros quartos e nos 02 (dois) minutos finais do 4º quarto.

Parágrafo único – Para as rodadas **Semifinais e Finais** dos torneios, o cronômetro do jogo deverá parar apenas nos “tempos debitados”, lances livres, nos **02 (dois) minutos finais de todos os quartos**.

3.2. Tempos debitados:

3.2.1. Uma oportunidade de tempo debitado começa quando:

I - Para ambas as equipes, a bola torna-se morta e o árbitro tenha terminado sua comunicação com a mesa de controle.

II - Para ambas as equipes, a bola torna-se morta depois de um último lance livre convertido.

III - Para a equipe que não pontuou, quando uma cesta de campo é convertida.

3.2.2. Uma oportunidade de tempo debitado termina quando a bola está à disposição do jogador para uma reposição ou para um primeiro lance livre.

3.2.3. A cada equipe pode ser concedido:

I - No 1º tempo (1º e 2º quartos) poderão ser dados 02 (dois) tempos a cada equipe

II - No 2º tempo (3º e 4º quartos) poderão ser dados 03 (três) tempos a cada equipe.

III - Em cada período extra, poderá ser dado 01 (um) tempo a cada equipe.

3.3. Limite de faltas: 04 (quatro) faltas coletivas para cada quarto de jogo.

3.4. Em caso de empate, o desempate far-se-á em um período extra de 05 (cinco) minutos com o cronômetro obedecendo aos subitens 3.1 e 3.2, ou quantos forem necessários até que haja um vencedor.

3.5. As bolas oficiais de jogo serão, de acordo com seus respectivos naipes e categorias:

I - Mirim Feminino e Masculino – Bola Penalty Oficial 5.6;

II - Infantil e Juvenil Feminino – Bola Penalty Oficial 6.8;

II - Infantil e Juvenil Masculino – Bola Penalty Oficial 7.8.

4. O sistema de pontuação nos grupos será:

4.1. Vitória – 02 pontos.

4.2. Derrota – 01 ponto.

4.3. Derrota Por WxO – 00 ponto.

5. Os uniformes deverão obedecer à regra da modalidade, o Regulamento Geral e aos seguintes critérios:

5.1. As equipes deverão usar uniformes com números de 01 (um) a 99 (noventa e nove).

5.2. Short iguais e sem bolso obedecendo ao Regulamento Geral da competição.

5.3. Meias aparentes com predominância da mesma cor para todos os atletas.

5.4. Os alunos-atletas que apresentarem-se fora dos padrões de uniformes estabelecidos no item 5 deste regulamento e no Regulamento Geral, serão impedidos de participar do jogo.

6. Em caso do não comparecimento de uma equipe dentro do horário estipulado para o jogo, será declarada ausente, aplicando-se o W x O em favor da equipe presente, à qual será declarada vencedora pelo placar de 20x00, e somará 2 pontos na classificação. A equipe ausente não ganhará nenhum ponto para efeito de classificação. Caso nenhuma das duas equipes se façam presentes em tempo hábil, será declarado o duplo não comparecimento, atribuindo-se derrota a ambas as equipes e nenhum ponto será somado na classificação.

7. Não será permitido jogar com piercing, brinco, colar, presilha ou qualquer outro objeto que ponha em risco a integridade física dos alunos-atletas.

8. A equipe deverá comparecer ao local do jogo com antecedência e devidamente uniformizada. Para ter condição de participação, antes do início do jogo, todos os componentes da equipe deverão apresentar suas identidades (no caso dos atletas) à equipe de arbitragem.

9. A entrada dos jogadores na quadra para o aquecimento será feita tão logo ela esteja livre e liberada pela equipe de arbitragem/coordenação da modalidade.

9.1. O tempo de aquecimento na quadra será determinado previamente pela equipe de arbitragem.

9.2. O jogo poderá iniciar antes do horário marcado na tabela de jogos, desde que os Técnicos das duas equipes concordem com o árbitro do jogo.

10. Estará automaticamente suspenso do jogo subsequente na mesma modalidade/naípe, o aluno-atleta/membro da Comissão Técnica que cometer uma falta desqualificante.

Parágrafo primeiro – Poderá participar do jogo subsequente:

I - O aluno-atleta que for desqualificado por cometer 02 (duas) faltas antidesportivas ou;

II - O membro da Comissão Técnica que for desqualificado por cometer faltas técnicas. (Artigo 37.1.2 das Regras Oficiais da FIBA – 2014).

Parágrafo segundo – Não se aplica o disposto no artigo 10, se antes do cumprimento da suspensão, o aluno-atleta/membro da Comissão Técnica for absolvido pelo órgão julgante competente, desde que conste no termo de decisão do respectivo processo disciplinar, o não cumprimento da suspensão automática, nos termos da legislação desportiva vigente.

Parágrafo terceiro – Para fins do disposto no artigo 10, entende-se por jogo subsequente o ocorrente na mesma competição e ano específico correspondente.

11. Os casos omissos serão resolvidos pela Subcomissão de Basquetebol e a Comissão Técnica Desportiva.