



REGULAMENTO ESPECÍFICO DO BASQUETE X1

1. A competição de Basquete X1 será realizada de acordo com este Regulamento.
2. Cada IES poderá inscrever o quantitativo de estudantes atletas conforme estabelecidos no Regulamento Geral.
3. Os jogos serão disputados seguindo as normas a seguir:
 - 3.1. O tempo regular de jogo será de 05 (cinco) minutos sendo os 4 (quatro) primeiros minutos corridos e o último minuto cronometrado. O relógio deve ser interrompido durante as situações de lances livres.
 - 3.2. O tempo de ataque será de 12 segundos.
 - 3.3. No momento, a primeira IES/estudante atleta que marcar 11 pontos ou mais ganha o jogo, se tal evento antes da final do tempo regulamentar de jogo. Esta regra é válida para o tempo regular, não para a prorrogação;
 - 3.4. Se o placar estiver empatado ao final do tempo de jogo, uma prorrogação não cronometrada será jogada. A posse de bola será para aquele que começou defendendo no início do jogo. A primeira IES/estudante atleta a marcar a diferença de 02 (dois) pontos ganha o jogo.
 - 3.5. Quando trocar a posse de bola, seja de um rebote ou bola recuperada, o estudante atleta deve sair do arco (linha de dois pontos) para atacar a cesta. Caso ele não limpe a bola, saindo do espaço, a cesta será anulada e a posse de bola é do defensor.
 - 3.6. Toda vez que a bola sair e for cometida uma falta deve ser realizar o check ball.
 - 3.6.1. Todo check ball deverá ser realizado atrás do arco. Deve ser passivo, sendo um passe limpo e esperar o atacante ter o domínio da bola para defender.
 - 3.7. Após cesta, o estudante atleta que defendeu passa a atacar (troca a posse).
 - 3.8. Toda falta em progressão a cesta será lance livre, se for cometida uma falta no ato do arremesso de fora do arco serão 2 (dois) lances livres, se dentro do arco 1 (um) lance livre. Se for falta na tentativa de roubar a bola, uso ilegal das mãos ou corpo, sem ser uma tentativa de pontuar, check ball para quem sofreu a falta. Tendo um limite de 5 (cinco) faltas. A partir de então toda falta passa a ser 2 (dois) lances livres.
 - 3.9. Se o estudante atleta ofensivo receber a falta em progressão a cesta e pontuar, vale o ponto mais o lance livre de bonificação.
 - 3.10. Durante o lance livre o estudante atleta defensor poderá escolher uma das quatro posições de defesa, existentes nas laterais do garrafão.



- 3.11. Se um estudante atleta receber 2 (duas) faltas antidesportivas será eliminado da partida. E consequentemente declarado perdedor do confronto.
- 3.12. O estudante atleta tem 5 (cinco) segundos para chutar o lance livre, se passar do tempo perde o lance e a posse.
- 3.13. O estudante atleta ofensivo não pode passar mais de 5 (cinco) segundos sem tomar uma atitude (protelação), ficar passivo. Caso ocorra, a posse de bola será do adversário. Se ficar driblando por muito tempo o árbitro pode abrir a contagem de 5 (cinco) segundos para definir o ataque.
- 3.14. Em caso de bola presa a posse de bola será sempre da defesa.
- 3.15. Pontuação durante a partida:

PONTUAÇÃO	
Dentro do arco	01 (um) ponto
Atrás do arco	02 (dois) pontos
Lances livres	01 (um) ponto

- 3.16. Cada estudante atleta terá direito a 1 (um) pedido de tempo de 30 (trinta) segundos.
- 3.17. Em caso de lesão, o atleta terá 1 (um) minuto para saber se tem condições de continuar na partida, em caso negativo, o seu adversário será considerado vencedor, independentemente do placar na hora da lesão.
4. Para a classificação das equipes, será observada a seguinte pontuação:

PONTUAÇÃO	
Vitória	02 (dois) pontos
Derrota	01 (um) ponto
Derrota por WxO	00 (zero) ponto

5. As equipes deverão ter 02 (dois) uniformes de jogo, com a mesma numeração, obedecendo ao descrito no Regulamento Geral.
- 5.1. O uniforme de cada estudante atleta constará:
- Camisa numerada na frente e nas costas (conforme regra);
 - Calção;
 - Meias;
 - Tênis;



- 5.2. Os estudantes atletas que apresentarem-se fora dos padrões de uniformes estabelecidos no Regulamento Geral não serão impedidos de competir no seu 1º dia de participação, e terão relatório encaminhado à Comissão disciplinar.
6. 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 credenciais à equipe de arbitragem.
- 6.1. **NÃO** será permitido participar com Credencial Temporária.
7. Em caso do não comparecimento de uma equipe dentro do horário estipulado para o jogo, ou não apresentação do número mínimo de atletas exigido pela regra, após a contagem de 15 minutos a equipe será declarada ausente, aplicando-se o WxO em favor da equipe presente, à qual será declarada vencedora pelo placar de 11x00. Caso nenhuma das duas equipes se fação presentes em tempo hábil, será declarado o duplo não comparecimento, atribuindo-se derrota a ambas as equipes.

AUSÊNCIA (WxO)	
Basquete X1	11x00

8. Os casos omissos serão resolvidos pela Coordenação da modalidade, com anuência da Direção Geral, não podendo essas resoluções contrariarem o Regulamento Geral.