



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 04 (quatro) primeiros minutos corridos e o último minuto cronometrado. O relógio deve ser interrompido durante as situações de lance livres;
 - 3.2. O tempo de ataque será de 12 segundo;
 - 3.3. No entanto, a primeira IES/Estudante atleta que marcar 11 pontos ou mais ganha o jogo se tal evento ocorrer antes do final do tempo regulamentar de jogo.
 - 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 se 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 atacar (troca a posse);
 - 3.8. Toda falta em progressão a cesta será lance livre, se for cometida em 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 05 (cinco) faltas. A partir de então toda falta passa a ser 02 (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 existente nas laterais do garrafão;
- 3.11. Se um estudante atleta receber 02 (duas) faltas antidesportivas será eliminado da partida. E conseqüentemente declarado perdedor do confronto;
- 3.12. O estudante atleta tem 05 (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 05 (cinco) segundos sem tomar uma atitude (protelação), ficar passivo;
- 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
ATRÁ DO ARCO	02 (dois) pontos
LANCES LIVRES	01 (um) ponto

- 3.16. Cada estudante atleta terá direito a um pedido de tempo de 30 (trinta) segundos;
- 3.17. Em caso de lesão, o atleta terá 01 (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 W.O.	00 (zero) ponto

5. Os (as) estudantes atletas 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:
- a. Camisa numerada na frente e nas costas (conforme regra);



- b. Calção;
- c. Meias;
- d. 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 para eventuais sanções.

6. O (a) estudante atleta deverá obrigatoriamente apresentar documento oficial original com foto (físico ou digital) para a arbitragem em todos os jogos da competição. O atleta que não o fizer não estará autorizado a competir.

6.1. **NÃO** será permitido participar sem documento oficial e original (físico ou digital) de identificação.

7. Em caso do não comparecimento de uma IES/Estudante atleta dentro do horário estipulado para o jogo do dia, 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 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.