



# CAMPEONATO MINEIRO DE BASQUETEBOL MASTER 2015

## Regulamento

### INTRODUÇÃO

- 1- Participarão do campeonato associados e convidados especiais a critério exclusivo da Diretoria.
- 2- Os associados somente participarão do campeonato se estiverem com todas as obrigações (anuidade/mensalidades) em dia com a AVBMG.

**Parágrafo Único: Conforme o item 2 deste regulamento, é condição fundamental para a participação no Campeonato que os jogadores estejam com as obrigações “em dia” com a AVBMG. O jogador que não estiver com as obrigações “em dia” não terá condição de jogo (atleta irregular), e caso venha a jogar sua equipe perderá os pontos da partida.**

- 3- É condição fundamental e obrigatória a utilização pelos atletas do uniforme completo de suas respectivas equipes durante os jogos. O uniforme deve ser composto de bermuda e camiseta com numeração diferente para cada jogador. Caso o time não tenha uniforme próprio deverá adquirir o uniforme produzido pela AVBMG.
- 4- O campeonato será disputado em duas categorias:
  - Livre;
  - 35+;

### DOS JOGOS

- 5- O campeonato será regido pelas regras oficiais do basquetebol FIBA, obedecendo ainda às adaptações próprias da AVBMG.



# CAMPEONATO MINEIRO DE BASQUETEBOL MASTER 2015

## DAS EQUIPES E DAS SUBSTITUIÇÕES

6- As equipes terão entre 9 e 15 jogadores.

6.1- Cada equipe pode inscrever, no máximo, 12 atletas em cada partida.

7- Todos os jogadores inscritos na súmula são obrigados a:

8.1 - jogar o mínimo de 1 quarto completo.

8.2 - ficar 1 quarto completo no banco.

8- As equipes que se apresentarem para jogar com 04 ou 05 jogadores obviamente estão excluídos da obrigatoriedade citada no artigo anterior, item 8.2.

9.1- Equipes com 06 jogadores ficam obrigados a cumprir o item 8.2 acima em parte, ou seja, em cada quarto do jogo um jogador diferente deverá ficar no banco.

9- O jogador, enquanto no seu tempo mínimo de jogo (1 quarto completo) não poderá ser substituído em hipótese alguma. Na impossibilidade de continuar jogando, a equipe deve terminar o quarto com um jogador a menos (para que a participação do atleta seja computada e regra de jogar um quarto completo seja cumprida).

10- É permitido às equipes iniciarem as partidas com 04 jogadores. Os demais poderão se inscrever durante a partida, desde que cumpram o item 8 e 9 deste regulamento.

**11- Quando uma equipe não cumprir as regras de substituições citadas nos itens 8 e 9, por quaisquer circunstâncias, será penalizada com a perda dos pontos da partida.**

12- Toda equipe terá um Líder que será o representante da equipe junto a AVBMG. Deverá também convocar os atletas para os jogos, procurar manter a união da equipe dentro e fora da quadra.

13- As substituições e entradas de novos jogadores devem ser comunicadas formalmente à Comissão Organizadora com 24 horas de antecedência da primeira partida do jogador. O novo jogador também deverá estar com todas as obrigações (anuidade/mensalidades) em dia com a AVBMG para se credenciar a jogar o campeonato. A Comissão Organizadora poderá vetar a entrada de jogadores a seu critério para garantir o equilíbrio técnico e as boas condições do campeonato.



# CAMPEONATO MINEIRO DE BASQUETEBOL MASTER 2015

## DO CAMPEONATO

14- O Campeonato será realizado com o seguinte sistema de disputa:

- **Categoria Livre (6 equipes)**

Será disputado em dois turnos, com pontos corridos.

Ao final dos turnos, as equipes classificadas em 1º a 4º lugares disputam a fase semi-final, em jogo único: 1º lugar x 4º Lugar e 2º Lugar x 3º Lugar.

Os vencedores da fase semi-final disputam a final, também em jogo único.

- **Categoria 35 anos acima (4 equipes)**

Será disputado em 3 turnos, com pontos corridos.

Ao final dos turnos, a equipe classificada em 1º lugar passa direto para a final.

As equipes em 2º e 3º lugares fazem a semi-final em jogo único.

A vencedora disputa a final com o 1º lugar, também em jogo único.

15- Os jogos serão disputados às segundas-feiras, terças-feiras e quintas-feiras, conforme horários previamente estabelecidos na tabela oficial, divulgada no site da AVBMG. A comissão organizadora irá definir e informar com antecedência mínima de 10 dias a realização de rodadas complementares aos sábados. A comissão também poderá incluir jogos em outros dias e horários desde que em comum acordo com as equipes participantes. **Os horários serão obedecidos rigorosamente, com uma tolerância máxima de 20 minutos.**

16- O não comparecimento dentro da tolerância máxima estipulada configura WxO. A equipe vencedora receberá os pontos de acordo com a quantidade de jogadores que comparecerem **na quadra no ato do levantamento da bola**, e a equipe que não comparecer receberá **zero pontos**.

## 17- Pontuação:

Quant. de Jogadores	Pontos	
	Vitória	Derrota
8 ou mais	4,0	3,0
7	3,5	2,5
6	3,0	2,0
5	2,5	1,5
4	2,0	1,0

- Penalizações

As faltas técnicas recebidas por um time serão computadas pela Comissão Organizadora e, ao final do campeonato, cada falta técnica irá gerar uma penalização de 0,5 pontos para a equipe.

18- Critérios de desempate do campeonato, pela ordem: cesta average, cesta a favor, sorteio.

19- Premiação: os campeões e vice de cada categoria receberão medalhas

- Troféu Fair-Play – será eleito pelos atletas o jogador que representou melhor este conceito.
- Seleção do Campeonato – Ao final do campeonato cada jogador poderá escolher o primeiro e segundo time do campeonato. Nessa votação não será permitido o voto em jogadores do mesmo time.

20- São passíveis de punição, independentemente do relatório do árbitro e/ou delegado, todo atleta que jogando ou não, direta ou indiretamente, provoque distúrbios ou tente desvirtuar o jogo, bem como aqueles que utilizarem de recursos anti-esportivos para obtenção de resultados em benefício próprio ou de terceiros. Todos os associados, participantes do Campeonato Mineiro de Basquete Master ou qualquer evento organizado pela AVBMG deverá tomar conhecimento do seu regulamento disciplinar, que está disponível no site, e fica sujeito a todas às suas penalizações.

21- Casos omissos serão resolvidos pela Diretoria da AVBMG.

**A DIRETORIA**