



REGULAMENTO 2025

PRINCIPIOS DE COMPETIÇÃO E CONDUTA

Este Regulamento é estruturado respeitando a seguinte base legal:

- a) Lei Pelé (Lei 9.615/98);
- b) Código Brasileiro de Justiça Desportiva (Resolução 29/09 do Conselho Nacional de Esporte);
- d) Normas gerais da FIBA;
- e) Regras Oficiais de Basquetebol FIBA;

DOS PRINCÍPIOS DA COMPETIÇÃO

- a) Ética desportiva;
- b) Equilíbrio técnico;
- c) Preservação da saúde e integridade física e moral de todos os profissionais envolvidos com a competição.

PRINCÍPIOS DE CONDUTA DESPORTIVA

A competição deve ser marcada pela preocupação de respeitar e tratar com dignidade e conforto o público aficionado do basquetebol.

Entre as equipes e seus respectivos torcedores deve ser estimulada a rivalidade saudável, eliminadas todas as formas de incitação à violência, de discriminação de qualquer espécie e do emprego de fatores extra quadra como forma de pressão sobre dirigentes, árbitros, integrantes de comissões técnicas e atletas.

O mandante dos jogos será institucional e integralmente responsável pela segurança e incolumidade física de dirigentes, árbitros, comissões técnicas e atletas das equipes participantes, desde a sua chegada até a saída em segurança das respectivas arenas de jogo.

As equipes participantes são obrigadas a cumprir todas as normas deste regulamento e outras normas complementares que forem adotadas pela Revelar Basquete e não podem, em momento algum, alegar desconhecimento dessas normas como justificativa para alguma ação que venha a infringi-las.

A Revelar Basquete tem como princípios fundamentais:

- a) A transparência administrativa e disciplinar;
- b) A autogestão administrativa e comercial;
- c) O compromisso de cada uma das equipes com o aprimoramento da administração e com a boa imagem da competição;
- d) A massificação do basquetebol na Região, como fonte de lazer da população e valioso instrumento de formação das crianças e adolescentes brasileiros.

São pressupostos para o atendimento aos princípios fundamentais da REVELAR BASQUETE

- a) O respeito ao público e aos órgãos envolvidos com a competição;
- b) O respeito recíproco entre as equipes;
- c) A ética e a boa-fé nas relações esportivas e institucionais;
- d) Pontualidade e seriedade no cumprimento das obrigações pessoais e institucionais;
- e) A adoção prévia de toda e qualquer medida para assegurar o sucesso e o desenvolvimento da competição.

CAPÍTULO I - DISPOSIÇÕES PRELIMINARES

Artigo 1 – Os Campeonatos masculinos e femininos, serão dirigidos e superintendidos pela REVELAR BASQUETE, assim como pelo presente Regulamento.

Artigo 2 – O presente Regulamento será aplicado, no que couber, nas disputas de todas as categorias masculinas e femininas.

Artigo 3 – Os jogos serão realizados segundo a tabela elaborada e apresentadas as equipes, bem como o Sistema de Disputa que faz parte integrante deste Regulamento, como anexo.

CAPÍTULO II – PROTOCOLO DAS PARTIDAS

Artigo 4 – As quadras de jogos deverão estar desimpedidas no mínimo 30 (trinta) minutos antes da realização da partida, exceto quando da realização de partidas oficiais da REVELAR BASQUETE subsequentes.

Artigo 5 – É obrigatória a presença das equipes devidamente uniformizadas, e em condições de jogo, no mínimo 30 (trinta) minutos antes do horário previsto.

Artigo 6 – Toda partida deverá iniciar-se no horário previsto na Tabela de jogos.

Parágrafo 1º - No caso de rodada com mais de uma partida, extrapolando-se o horário previsto para o início da 2ª (segunda) ou demais partidas em função de ocorrências na 1ª (primeira) ou demais partidas, para cada um dos demais jogos, as equipes terão 10 (dez) minutos de aquecimento em quadra, a partir da sua liberação. Este tempo será contado a partir da autorização do Árbitro para que as equipes ocupem a quadra para o próximo jogo.

Parágrafo 2º - Na hipótese de uma associação não comparecer dentro do horário previsto, o árbitro aguardará 15 (quinze) minutos após a hora marcada, findos os quais a associação presente será declarada vencedora pelo placar de 20 x 00 (vinte a zero).

Parágrafo 3º - Se o fato previsto no parágrafo anterior ocorrer com as duas equipes, ambas serão declaradas perdedoras pelo placar de 20 x 00 (vinte a zero).

Artigo 7 – O intervalo de jogo do 1º (primeiro) para o 2º (segundo) Meio Tempo, ou seja, do 2º (segundo) para o 3º (terceiro) Período, será de 10 (dez) minutos em todas as partidas

Artigo 8 – No mínimo 30 (trinta) minutos antes da hora marcada para o início do jogo, os TÉCNICOS deverão fornecer as carteiras fornecidas pela REVELAR BASQUETE, dos jogadores que tomarão parte do mesmo e seus respectivos números, bem como do CAPITÃO da equipe, do ASSISTENTE TÉCNICO e dos acompanhantes das equipes. No mínimo 20 (vinte) minutos antes do jogo os TÉCNICOS confirmarão os nomes e números de seus jogadores e Assistente Técnico inscrito, assinando a súmula de jogo e, ao mesmo tempo, indicarão os 05 (cinco) jogadores que irão iniciar a partida. O técnico da equipe mandante será o primeiro a fornecer essa informação.

Parágrafo 1º - Os substitutos que chegarem atrasados poderão jogar desde que o técnico os haja incluído na lista de jogadores fornecida ao APONTADOR, antes do início do jogo.

Parágrafo 2º - É vetado o ingresso na quadra de jogo, após seu início, de qualquer membro de equipe cuja credencial não tenha sido entregue à mesa de controle, antes do início da partida.

Artigo 9 – Somente poderão permanecer nos bancos de reservas das equipes, os seguintes elementos, DEVIDAMENTE CREDENCIADOS pela REVELAR BASQUETE: o Técnico e o Assistente Técnico (se houver), os quais deverão estar inscritos na súmula antes do início da partida, com funções definidas e os jogadores suplentes.

Parágrafo 1º - Somente poderão ser inscritos na súmula da partida como TÉCNICO e/ou ASSISTENTE TÉCNICO (se houver), os membros da equipe credenciados (CREF), especificamente para estas funções. Quando, por qualquer motivo, uma equipe não atender as exigências acima, o seu

CAPITÃO assumirá oficialmente as funções de Técnico, não cabendo na presente situação, a inscrição como Técnico de qualquer outro membro da equipe.

Parágrafo 2º - Os elementos mencionados neste artigo que não possuírem os cartões de identificação da REVELAR BASQUETE estarão terminantemente proibidos de ocupar o banco de reservas.

Parágrafo 3º - Fica vetada a participação de qualquer membro da comissão técnica trajando shorts ou bermuda.

Artigo 10 – A bola deverá ser de marca “PENALTY”

Artigo 11 – As equipes deverão efetuar o pagamento em espécie, no máximo até o início da partida, da Taxa de Arbitragem, ou através de depósito bancário antecipado.

CAPÍTULO III – UNIFORMES DAS EQUIPES

Artigo 12 – Para todas as partidas, salvo acordo entre as associações disputantes, a PRIMEIRA EQUIPE citada na Tabela de jogos (equipe mandante) usará camisas de cores claras (preferencialmente brancas). A SEGUNDA EQUIPE citada na tabela (equipe visitante) usará camisas de cores escuras.

Parágrafo 1º – As equipes devem se apresentar para jogo com camisas e shorts iguais entre todos seus atletas.

Parágrafo 2º - O uniforme das equipes compõe-se de camisas da mesma cor, com o número estampado na frente e nas costas, podendo ser utilizados números de 0 (zero) a 99 (noventa e nove), e calções da mesma cor.

Parágrafo 3º - Será permitida a utilização de camisas por baixo das camisas de jogo e de luvas de compressão (“manguitos”), desde que sejam da mesma cor da camisa de jogo, cor preta ou branca.

Parágrafo 4º - A utilização de bermudas e meias de compressão, bem como de joelheiras, será permitida se forem da mesma cor predominante do calção de jogo, cor preta ou branca.

Parágrafo 5º - Quando um atleta não estiver inscrito na súmula do jogo e, portanto, se tornar acompanhante de equipe, não poderá estar trajado com uniforme de jogador.

Parágrafo 6º - As meias de todos os atletas devem ser da mesma cor predominante e estar visível 10 centímetros acima do tênis.

CAPÍTULO IV – SEGURANÇA

Artigo 13 – Caberá ao responsável por cada associação tomar as medidas de ordem administrativa e técnica indispensáveis à segurança do espetáculo e à normalidade da competição.

Artigo 14 – Caberá a cada equipe impedir a entrada no ginásio do jogo de focos de laser, fogos de artifício ou similares, instrumentos sonoros, que venham a atrapalhar o bom andamento da partida.

Artigo 15 - A presença de público atrás das tabelas só será permitida quando houver arquibancada ou assentos em espaços adequados.

Artigo 16 – É terminantemente proibida a presença de público e pessoas não autorizadas na quadra de jogo.

Artigo 17 – De acordo com a Lei Estadual nº 9470 de 27 de dezembro de 1996 Artigo 5º, “é proibida a venda, a distribuição ou utilização de bebida alcoólica, fogos de artifício de qualquer natureza, hastes ou suporte de bandeiras, copos e garrafas de vidro e bebidas acondicionadas em latas, sendo que esta proibição estende-se nos dias de jogos, a um raio de 200 metros de distância das entradas dos estádios e ginásios de esporte.”

Artigo 18 – A equipe responsável será punida com falta técnica de banco toda vez que houver arremesso de objetos estranhos na quadra, ou qualquer ato hostil que provoque a paralisação momentânea do jogo.

Artigo 19 – Toda equipe participante tem total responsabilidade pelo atendimento e assistência médica de seus atletas, comissão técnica e dirigentes, e pelo atestado médico de aptidão para a prática esportiva.

CAPÍTULO V – OFICIAIS DE QUADRA E MESA

Artigo 20 – Os árbitros e mesários escalados deverão comparecer ao local determinado, com pelo menos 30 (trinta) minutos de antecedência ao horário previsto para o início da partida.

Artigo 21 - Os oficiais deverão apresentar-se devidamente uniformizados, utilizando-se de camiseta oficial, única e exclusivamente, fornecida pela REVELAR BASQUETE.

Artigo 22 - Os oficiais deverão cumprir e fazer cumprir o disposto nas Regras Oficiais de Basketball, no presente Regulamento, nas especificidades dos Sistemas de Disputa dos campeonatos, não podendo ignorar ou subverter o emanado nestes documentos.

Artigo 23 – Os oficiais procederão às vistorias necessárias em toda a quadra, bem como dos cartões de identificação dos atletas, técnico, assistente técnico.

Parágrafo único – Constatada alguma irregularidade, os oficiais deverão comunicar o fato aos responsáveis, para que a mesma seja sanada até o horário previsto para o início da partida. Na impossibilidade de atendimento no prazo determinado, o árbitro avaliará se o jogo tem plenas condições de ser realizado, mencionando o fato no relatório e adotando as medidas previstas no presente Regulamento.

Artigo 24 – Todas as partidas serão dirigidas por oficiais designados pelo Departamento de Oficiais da REVELAR BASQUETE, os quais não podem ser recusados pelas agremiações.

CAPÍTULO VI – INSCRIÇÃO DE JOGADORES

Artigo 25 – Dos documentos para inscrições de jogadores:

Maiores de 18 anos:

1. Cópia da Identidade
2. PARQ ou Atestado Médico
3. Ficha Cadastral
4. Foto 3x4

Menores de 18 anos:

1. Cópia da Identidade
2. Atestado Médico
3. Foto 3x4
4. Ficha Cadastral
5. Autorização dos Pais

Artigo 26 – As inscrições vão até o dia 31 de julho.

Artigo 27 – Jogadores de Base que atuam na FPB, só poderão disputar uma categoria acima de sua data de nascimento.

Artigo 28 – Do sub-12 até a categoria adulto, um jogador ou jogadora, não poderá atuar em equipes diferentes.

Artigo 29 – Nas categorias Adulto, Master 35+ e Master 45+ os atletas podem jogar em mais de 01 equipe desde que seja em categorias diferentes. Caso um jogador venha a ser suspenso, a suspensão se dará para as duas equipes.

CAPÍTULO VII – INFRAÇÕES E PENALIDADES

Artigo 30 – As infrações disciplinares serão processadas e julgadas na forma estabelecida no Código Brasileiro de Justiça e Disciplina Desportiva, aplicando-se ainda as disposições emanadas das normas deste presente Regulamento.

Artigo 31 – O comportamento antidesportivo, incluindo a agressão física ou verbal, tentada ou consumada, contra os árbitros e seus auxiliares, dirigentes, atletas e pessoas presentes, estarão sujeitos às penalidades administrativas a serem aplicadas aos infratores, desde que relatado, pela REVELAR BASQUETE, e sem prejuízo de posterior julgamento pelo T.J.D..

Parágrafo único – O comportamento inadequado de torcedores, como invasão de quadra ou tentativa, como agressão física ou tentativa, poderá acarretar em pena administrativa imediata, sem prejuízo de posterior julgamento pelo T.J.D..

Artigo 32 – A associação que recorrer à Justiça Comum de quaisquer decisões da REVELAR BASQUETE, será automaticamente suspensa e excluída dos campeonatos, mesmo em andamento.

Artigo 33 – A associação que utilizar atletas inscritos em condições irregulares sejam quais forem as razões, e descoberto por denúncia de uma equipe ou de terceiros, e desde que comprovadas através da própria REVELAR BASQUETE ou outra forma qualquer, essa associação será declarada PERDEDORA por 20 x 00 (vinte a zero) e os pontos de vitória serão atribuídos ao seu adversário, em todos os jogos em que constar da súmula, independente de ter jogado ou não, o atleta irregularmente inscrito, sem prejuízo das sanções do T.J.D.

Artigo 34 – O Técnico, o Assistente Técnico, Substituto(s) ou Acompanhante(s) DESQUALIFICADO(S) da partida deverá(ão) dirigir-se ao vestiário de sua equipe, lá permanecendo durante o jogo ou, caso prefira(m), deixar o ginásio.

Artigo 35 – O Técnico ou Assistente Técnico cumprindo pena de SUSPENSÃO deverá ficar do lado oposto do banco de reservas, não podendo, em hipótese alguma, dirigir-se aos atletas durante o período de tempo. É vetada ao Técnico ou Assistente Técnico cumprindo pena de suspensão, a comunicação com algum membro do banco de reservas através da utilização de qualquer instrumento eletrônico, telefones celulares, walk-talk, megafone ou similares.

Artigo 36 – O atleta que for desqualificado pelo árbitro, será automaticamente suspenso por 01 (uma) partida, na categoria em que o fato ocorreu, sem prejuízo das penalidades administrativas e posterior julgamento pelo T.J.D. Esta desqualificação não se refere as situações em que o atleta recebeu 02 (duas) faltas antidesportivas ou 02 (duas) faltas técnicas.

Parágrafo 1º - A partida em que o atleta desqualificado deverá cumprir a suspensão automática será a partida marcada na Tabela de jogos ORIGINAL, imediatamente posterior àquela em que o fato ocorreu.

Parágrafo 2º - Excepcionalmente, se a desqualificação de um atleta acontecer no último jogo da temporada, a suspensão automática será cumprida no primeiro jogo da próxima temporada na categoria imediatamente superior.

Parágrafo 3º – A desqualificação decorrente de três (03) faltas técnicas de banco, designadas na súmula de jogo com a letra “B”, as quais são oriundas de comportamento antidesportivo do

Assistente Técnico, Substitutos e/ou Acompanhantes de equipe, não acarretarão suspensão automática para o Técnico.

Artigo 37 – Os recursos devem ser encaminhados até 24 horas depois do término do jogo em papel timbrado e assinado para o e-mail: revelarbasquete@hotmail.com

CAPÍTULO VIII – CONTAGEM DE PONTOS E DOS DESEMPATES

Artigo 38 – Os Campeonatos serão disputados pelo critério de pontos ganhos em cada uma das fases.

Parágrafo 1º - A contagem de pontos procederá da seguinte forma:

- a) POR VITÓRIA 02 (dois) pontos
- b) POR DERROTA 01 (um) ponto
- c) POR NÃO COMPARECIMENTO 00 (zero) ponto
- d) POR ABANDONO DE JOGO 00 (zero) ponto.

Parágrafo 2º - Caso o árbitro encerre uma partida em razão de quaisquer incidentes ou fatos que motivem o seu encerramento, e aponte a associação causadora desses mesmos fatos, esta associação será considerada perdedora pela contagem de 02 x 00 (dois a zero), recebendo o ponto de BONIFICAÇÃO.

Artigo 39 – Em caso de empate por PONTOS GANHOS ENTRE DUAS OU MAIS EQUIPES, em qualquer colocação, a cada fase e em qualquer chave, para que sejam conhecidas as classificações definitivas e escalonadas, obedecer-se-á, pela ordem, aos seguintes critérios de desempate:

- 1º) PONTOS GANHOS nos jogos realizados entre as equipes empatadas;
- 2º) MAIOR SALDO DE CESTAS nos jogos realizados entre as equipes empatadas;
- 3º) MAIOR NÚMERO DE CESTAS PRÓ nos jogos realizados entre as equipes empatadas;
- 4º) MAIOR SALDO DE CESTAS EM TODOS OS JOGOS realizados pelas equipes empatadas em suas chaves;
- 5º) MAIOR NÚMERO DE CESTAS PRÓ EM TODOS OS JOGOS realizados pelas equipes empatadas em suas chaves;
- 6º) SORTEIO. *Parágrafo único* - No caso de empate entre mais do que duas equipes, se uma delas tiver sua classificação determinada após a utilização dos critérios acima, para definição da classificação das demais equipes reiniciar-se-á o procedimento de definição na mesma ordem estabelecida.

Artigo 40 – A associação que não comparecer a 02 (dois) jogos programados, e for considerada perdedora por WO, será ELIMINADA do Campeonato.

Parágrafo Único – em caso de W.O. ou desistência do jogo, a equipe infratora arcará com os custos do jogo de maneira integral.

Artigo 41 – Qualquer associação que solicitar o cancelamento de sua inscrição, desistir de sua participação, após iniciado o CAMPEONATO, estará AUTOMATICAMENTE impedida de inscrição no ano subsequente, na referida categoria, independente das penalidades previstas neste Regulamento.

CAPÍTULO IX – TRANSFERÊNCIA DE JOGOS

Artigo 42 – Após estabelecida a data do jogo, uma transferência de data, local ou horário deve ter anuência por parte da equipe solicitada.

Parágrafo 1º – a equipe solicitada deve estar de acordo com a transferência.

Parágrafo 2º – caso a equipe solicitada esteja de acordo, de imediato, deve haver nova data, local e horário.

Parágrafo 3º – caso a equipe solicitante, não tenha a anuência da equipe solicitada, o jogo deverá permanecer conforme estipulado na tabela de jogos.

CAPÍTULO X – SUB-12 MASCULINO

1. **Bola:** 5.8 Penalty, caso não haja pode ser usada o modelo 6.8 Penalty.
2. **Marcação:** a ser utilizada será individual meia quadra. Podendo marcar quadra toda nos dois últimos minutos do 4º quarto ou período extra.
3. **Atletas inscritos na súmula:** devem entrar em quadra para jogo, independente da fase de cronometro jogado.
4. **Atletas inscritos na súmula:** podem jogar no máximo 03 quartos.
5. **Quadra:** responsabilidade da equipe mandante.
6. **Bloqueios diretos:** não são permitidos, o passe mão a mão é entendido como bloqueio direto. Na primeira observação por parte da arbitragem, será dada uma advertência válida para toda equipe. Caso haja reincidência por parte da equipe, a mesma perderá a posse de bola.
7. **Jogador defendendo por área ou na quadra de ataque:** na primeira observação por parte da arbitragem, será dada uma advertência válida para toda equipe. Caso haja reincidência por parte da mesma equipe, 01 lance livre será concedido sem nenhum outro tipo de prejuízo para a equipe infratora.
8. **Sistema de disputa**
 1. Primeira fase: todos contra todos em turno e retorno.
 2. Segunda fase: quatro primeiros colocados avançam para fase semifinal e final em melhor de 01 jogo.
9. **Participação de meninas:** Tendo em vista a dificuldade de montar equipes femininas, no ano de 2025 poderão jogar meninas sub-13.
10. **Equipes Participantes:**
 1. XD BASKETBALL / FRANCA
 2. SÃO JOAQUIM DA BARRA
 3. COLÉGIO BASSANO VACCARINI / RIBEIRÃO PRETO
 4. R13 / RIBEIRÃO PRETO

CAPÍTULO XI – SUB-13 MASCULINO

1. **Bola:** 5.8 Penalty, caso não haja pode ser usada o modelo 6.8 Penalty.
2. **Marcação:** a ser utilizada será individual meia quadra. Podendo marcar quadra toda nos dois últimos minutos do 4º quarto ou período extra.
3. **Atletas inscritos na súmula:** devem entrar em quadra para jogo, independente da fase de cronometro jogado.
4. **Atletas inscritos na súmula:** podem jogar no máximo 03 quartos.
5. **Quadra:** responsabilidade da equipe mandante.
6. **Bloqueios diretos:** não são permitidos, o passe mão a mão é entendido como bloqueio direto. Na primeira observação por parte da arbitragem, será dada uma advertência válida para toda equipe. Caso haja reincidência por parte da equipe, a mesma perderá a posse de bola.
7. **Jogador defendendo por área ou na quadra de ataque:** na primeira observação por parte da arbitragem, será dada uma advertência válida para toda equipe. Caso haja reincidência por parte da mesma equipe, 01 lance livre será concedido sem nenhum outro tipo de prejuízo para a equipe infratora.
8. **Sistema de disputa**
 1. Primeira fase: todos contra todos em turno e retorno.
 2. Segunda fase: quatro primeiros colocados avançam para fase semifinal e final em melhor de 01 jogo.
9. **Equipes Participantes:**
 1. *C A CRAVINHOS*
 2. *COLÉGIO BASSANO VACCARINI / RIBEIRÃO PRETO*
 3. *RIO PARDO FUTEBOL CLUBE / SÃO JOSÉ DO RIO PARDO*
 4. *R13 / RIBEIRÃO PRETO*
 5. *G2P / ARARAQUARA*
 6. *XD BASKETBALL / FRANCA*

CAPÍTULO XII – SUB-14 MASCULINO

1. **Bola:** 7.8 Penalty
2. **Marcação:** a ser utilizada de maneira livre, seja meia quadra ou quadra inteira. Seja por área ou individual ou outro tipo de defesa que respeite as regras oficiais do basquetebol.
3. **Atletas inscritos na súmula:** devem entrar em quadra para jogo, independente da fase de cronometro jogado.
4. **Atletas inscritos na súmula:** podem jogar no máximo 03 quartos.
5. **Quadra:** responsabilidade da equipe mandante.
6. **Bloqueios:** são permitidos bloqueios diretos e indiretos.
7. **Sistema de disputa**
 1. Primeira fase: todos contra todos em turno e retorno.
 2. Segunda fase: quatro primeiros colocados avançam para fase semifinal e final em melhor de 01 jogo.
8. **Equipes Participantes:**
 1. *UIRAPURA IATE CLUBE / UBERABA*
 2. *COLÉGIO BASSANO VACCARINI / RIBEIRÃO PRETO*
 3. *FRANCA*
 4. *MAMBA / AMPAB / MATÃO*
 5. *G2P / ARARAQUARA*

CAPÍTULO XIII – SUB-15 MASCULINO

1. **Bola:** 7.8 Penalty
2. **Marcação:** a ser utilizada de maneira livre, seja meia quadra ou quadra inteira. Seja por área ou individual ou outro tipo de defesa que respeite as regras oficiais do basquetebol.
3. **Atletas inscritos na súmula:** fica a critério do técnico colocar o atleta em jogo ou não.
4. **Quadra:** responsabilidade da equipe mandante.
5. **Bloqueios:** são permitidos bloqueios diretos e indiretos.
6. **Sistema de disputa**
 1. Fase de classificação: turno único
 2. Série Ouro: equipes que se classificarem entre 1° e 4° lugares (semifinal e final melhor de 01 jogo)
 3. Série Prata: equipes que se classificarem entre 5° e 8° lugares (semifinal e final melhor de 01 jogo)
7. **Equipes Participantes:**
 1. *C A CRAVINHOS (JOGARÁ SOMENTE COM ATLETAS SUB-14)*
 2. *COLÉGIO BASSANO VACCARINI / RIBEIRÃO PRETO*
 3. *FRANCA*
 4. *MAMBA / AMPAB / MATÃO*
 5. *G2P / ARARAQUARA*
 6. *W COACH / FRANCA*
 7. *R13 / RIBEIRÃO PRETO*
 8. *BPT / SÃO CARLOS*
 9. *FAE / JABOTICABAL*
 10. *SANTA CRUZ DAS PALMEIRAS*

CAPÍTULO XIV – SUB-16 MASCULINO

1. **Bola:** 7.8 Penalty
2. **Marcação:** a ser utilizada de maneira livre, seja meia quadra ou quadra inteira. Seja por área ou individual ou outro tipo de defesa que respeite as regras oficiais do basquetebol.
3. **Atletas inscritos na súmula:** fica a critério do técnico colocar o atleta em jogo ou não.
4. **Quadra:** responsabilidade da equipe mandante.
5. **Bloqueios:** são permitidos bloqueios diretos e indiretos.
6. **Sistema de disputa**
 1. Fase de classificação: turno único
 2. Série Ouro: equipes que se classificarem entre 1° e 4° lugares (semifinal e final melhor de 01 jogo)
 3. Série Prata: equipes que se classificarem entre 5° e 8° lugares (semifinal e final melhor de 01 jogo)
7. **Equipes Participantes:**
 1. *UIRAPURU IATE CLUBE / UBERABA*
 2. *SÃO JOAQUIM DA BARRA*
 3. *G2P / ARARAQUARA*
 4. *W COACH / FRANCA "A"*
 5. *W COACH / FRANCA "B"*
 6. *R13 / RIBEIRÃO PRETO*
 7. *XD BASKETBALL / FRANCA*
 8. *ATLHETICS / FRANCA*

CAPÍTULO XV – SUB-17 MASCULINO

1. **Bola:** 7.8 Penalty
2. **Marcação:** a ser utilizada de maneira livre, seja meia quadra ou quadra inteira. Seja por área ou individual ou outro tipo de defesa que respeite as regras oficiais do basquetebol.
3. **Atletas inscritos na súmula:** fica a critério do técnico colocar o atleta em jogo ou não.
4. **Quadra:** responsabilidade da equipe mandante.
5. **Bloqueios:** são permitidos bloqueios diretos e indiretos.
6. **Sistema de disputa**
 1. Primeira fase: todos contra todos em turno e retorno.
 2. Segunda fase: quatro primeiros colocados avançam para fase semifinal e final em melhor de 01 jogo.
7. **Equipes Participantes:**
 1. *UIRAPURU IATE CLUBE / UBERABA*
 2. *SANTA CRUZ DAS PALMEIRAS*
 3. *SMEL / SERTÃOZINHO*
 4. *R13 / RIBEIRÃO PRETO*

CAPÍTULO XVI – SUB-21 MASCULINO

1. **Bola:** 7.8 Penalty
2. **Marcação:** a ser utilizada de maneira livre, seja meia quadra ou quadra inteira. Seja por área ou individual ou outro tipo de defesa que respeite as regras oficiais do basquetebol.
3. **Atletas inscritos na súmula:** fica a critério do técnico colocar o atleta em jogo ou não.
4. **Quadra:** responsabilidade da equipe mandante.
5. **Bloqueios:** são permitidos bloqueios diretos e indiretos.
6. **Sistema de disputa**
 1. Primeira fase: todos contra todos em turno e retorno.
 2. Segunda fase: será desmembrada equipes sub-19 das equipes sub-21.
Teremos 03 equipes em cada categoria, a mais bem colocada de cada categoria estará automaticamente na final.
A segunda e terceira equipes mais bem colocadas, fazem a semifinal.
7. **Equipes Participantes:**
 1. *ATHLETICS / FRANCA (SUB-21)*
 2. *SMEL / SERTÃOZINHO (SUB-21)*
 3. *R13 / RIBEIRÃO PRETO (SUB-21)*
 4. *MAMBA / AMPAB / MATÃO (SUB-19)*
 5. *PRIMAVERA CLUBE / SANTA ROSA DE VITERBO (SUB-19)*
 6. *IBATÉ (SUB-19)*

CAPÍTULO XVII – ADULTO MASCULINO

1. **Bola:** 7.8 Penalty
2. **Atletas inscritos na súmula:** fica a critério do técnico colocar o atleta em jogo ou não.
3. **Atletas aptos para jogar finais:** atletas que tenham jogado no mínimo 03 jogos da fase de classificação, entrando em quadra, com qualquer fase de cronometro rodado.
4. **Jogo ganho por W.O.** a equipe vencedora, terá direito a acrescentar um jogo a todos seus jogadores inscritos até a data do W.O.
5. **Jogadores Profissionais ou Federados:** estão vetados a jogar. Caso um jogador faça sua inscrição por alguma equipe que dispute Federação, este jogador estará automaticamente vetado a jogar.
6. **Número de inscrições:** cada equipe poderá inscrever no máximo 25 atletas.
7. **Quadra:** responsabilidade da Revelar Basquete para disponibilizar.
8. **Sistema de disputa**
 1. Fase de classificação: turno único
 2. Série Ouro: equipes que se classificarem entre 1° e 4° lugares (semifinal e final melhor de 01 jogo)
 3. Série Prata: equipes que se classificarem entre 5° e 8° lugares (semifinal e final melhor de 01 jogo)
 4. Série Bronze: equipes que se classificarem entre 9° e 12° lugares (semifinal e final melhor de 01 jogo)
9. **Equipes Participantes:**
 1. *ALL STAR*
 2. *ALTINOPOLIS*
 3. *CAVIS*
 4. *CONDORES*
 5. *C A CRAVINHOS*
 6. *ITAPOLIS*
 7. *FAE / JABOTICABAL*
 8. *ACADEMIA RT*
 9. *SANTA ROSA DE VITERBO*
 10. *SÃO SEBASTIÃO DO PARAISO*
 11. *SMEL / SERTÃOZINHO*
 12. *THE BROTHERS*

CAPÍTULO XVIII – MASTER 35+ MASCULINO

1. **Bola:** 7.8 Penalty
2. **Atletas inscritos na súmula:** fica a critério do técnico colocar o atleta em jogo ou não.
3. **Atletas aptos para jogar finais:** atletas que tenham jogado no mínimo 03 jogos da fase de classificação, entrando em quadra, com qualquer fase de cronometro rodado.
4. **Jogo ganho por W.O.** a equipe vencedora, terá direito a acrescentar um jogo a todos seus jogadores inscritos até a data do W.O.
5. **Jogadores Profissionais ou Federados:** estão vetados a jogar. Caso um jogador faça sua inscrição por alguma equipe que dispute Federação, este jogador estará automaticamente vetado a jogar.
6. **Número de inscrições:** cada equipe poderá inscrever no máximo 25 atletas.
7. **Quadra:** responsabilidade da Revelar Basquete para disponibilizar.
8. **Sistema de disputa**
 1. Primeira fase: todos contra todos em turno e retorno.
 2. Segunda fase: quatro primeiros colocados avançam para fase semifinal e final em melhor de 01 jogo.
9. **Equipes Participantes:**
 1. *ALL STAR*
 2. *CONDORES*
 3. *C A CRAVINHOS*
 4. *ACADEMIA RT*
 5. *THE BROTHERS*
 6. *PIZZAOLA BASQUETEBOL*

CAPÍTULO XIX – MASTER 45+ MASCULINO

1. **Bola:** 7.8 Penalty
2. **Atletas inscritos na súmula:** fica a critério do técnico colocar o atleta em jogo ou não.
3. **Atletas aptos para jogar finais:** atletas que tenham jogado no mínimo 02 jogos da fase de classificação, entrando em quadra, com qualquer fase de cronometro rodado.
4. **Jogo ganho por W.O.** a equipe vencedora, terá direito a acrescentar um jogo a todos seus jogadores inscritos até a data do W.O.
5. **Jogadores Profissionais ou Federados:** estão vetados a jogar. Caso um jogador faça sua inscrição por alguma equipe que dispute Federação, este jogador estará automaticamente vetado a jogar.
6. **Número de inscrições:** cada equipe poderá inscrever no máximo 25 atletas.
7. **Quadra:** responsabilidade da Revelar Basquete para disponibilizar.
8. **Conforme estabelecido em congresso técnico:** jogadores da equipe Dinossauros (Julio Marcolan Afonso e Ricardo Mussi Mendonça) e da equipe Pizzaola (Maikel Souza Espirito Santo), são as únicas exceções abaixo da idade autorizados a jogar para que possamos massificar esta categoria.
9. **Sistema de disputa**
 1. Primeira fase: todos contra todos em turno e retorno.
 2. Segunda fase: quatro primeiros colocados avançam para fase semifinal e final em melhor de 01 jogo.
10. **Equipes Participantes:**
 1. *C A CRAVINHOS*
 2. *ACADEMIA RT*
 3. *PIZZAOLA BASQUETEBOL*
 4. *DINOSSAUROS*

CAPÍTULO XX – SUB-13 FEMININO

1. **Bola:** 6.8 Penalty.
2. **Marcação:** a ser utilizada será individual meia quadra. Podendo marcar quadra toda nos dois últimos minutos do 4º quarto ou período extra.
3. **Atletas inscritos na súmula:** devem entrar em quadra para jogo, independente da fase de cronometro jogado.
4. **Atletas inscritos na súmula:** podem jogar no máximo 03 quartos.
5. **Quadra:** responsabilidade da equipe mandante.
6. **Bloqueios diretos:** não são permitidos, o passe mão a mão é entendido como bloqueio direto. Na primeira observação por parte da arbitragem, será dada uma advertência válida para toda equipe. Caso haja reincidência por parte da equipe, ela perderá a posse de bola.
7. **Jogador defendendo por área ou na quadra de ataque:** na primeira observação por parte da arbitragem, será dada uma advertência válida para toda equipe. Caso haja reincidência por parte da mesma equipe, 01 lance livre será concedido sem nenhum outro tipo de prejuízo para a equipe infratora.
8. **Sistema de disputa**
 1. Primeira fase: todos contra todos em turno e retorno.
 2. Segunda fase: quatro primeiros colocados avançam para fase semifinal e final em melhor de 01 jogo.
9. **Equipes Participantes:**
 1. *C A CRAVINHOS*
 2. *COLÉGIO BASSANO VACCARINI / RIBEIRÃO PRETO*
 3. *MAMBA / AMPAB / MATÃO*
 4. *SESI / FRANCA*

CAPÍTULO XXI – SUB-15 FEMININO

1. **Bola:** 6.8 Penalty
2. **Marcação:** a ser utilizada de maneira livre, seja meia quadra ou quadra inteira. Seja por área ou individual ou outro tipo de defesa que respeite as regras oficiais do basquetebol.
3. **Atletas inscritos na súmula:** fica a critério do técnico colocar o atleta em jogo ou não.
4. **Quadra:** responsabilidade da equipe mandante.
5. **Bloqueios:** são permitidos bloqueios diretos e indiretos.
6. **Sistema de disputa**
 1. Primeira fase: todos contra todos em turno e retorno.
 2. Segunda fase: quatro primeiros colocados avançam para fase semifinal e final em melhor de 01 jogo.
7. **Equipes Participantes:**
 1. COLÉGIO BASSANO VACCARINI / RIBEIRÃO PRETO
 2. FRANCA
 3. MAMBA / AMPAB / MATÃO
 4. SESI / FRANCA

CAPÍTULO XXII – SUB-17 FEMININO

1. **Bola:** 6.8 Penalty
2. **Marcação:** a ser utilizada de maneira livre, seja meia quadra ou quadra inteira. Seja por área ou individual ou outro tipo de defesa que respeite as regras oficiais do basquetebol.
3. **Atletas inscritos na súmula:** fica a critério do técnico colocar o atleta em jogo ou não.
4. **Quadra:** responsabilidade da equipe mandante.
5. **Bloqueios:** são permitidos bloqueios diretos e indiretos.
6. **Sistema de disputa**
 1. Primeira fase: todos contra todos em turno e retorno.
 2. Segunda fase: quatro primeiros colocados avançam para fase semifinal e final em melhor de 01 jogo.
7. **Equipes Participantes:**
 1. SME / RIBEIRÃO PRETO
 2. FRANCA
 3. SMEL / SERTÃOZINHO
 4. SANTA CRUZ DAS PALMEIRAS
 5. FAE / JABOTICABAL

CAPÍTULO XXIII – ADULTO FEMININO

1. **Bola:** 6.8 Penalty
2. **Marcação:** a ser utilizada de maneira livre, seja meia quadra ou quadra inteira. Seja por área ou individual ou outro tipo de defesa que respeite as regras oficiais do basquetebol.
3. **Atletas inscritos na súmula:** fica a critério do técnico colocar o atleta em jogo ou não.
4. **Atletas aptos para jogar finais:** atletas que tenham jogado no mínimo 03 jogos da fase de classificação, entrando em quadra, com qualquer fase de cronometro rodado.
5. **Jogo ganho por W.O.** a equipe vencedora, terá direito a acrescentar um jogo a todos seus jogadores inscritos até a data do W.O.
6. **Jogadores Profissionais ou Federados:** estão vetados a jogar. Caso um jogador faça sua inscrição por alguma equipe que dispute Federação, este jogador estará automaticamente vetado a jogar.
7. **Quadra:** responsabilidade das equipes, juntamente com a Revelar Basquete.
8. **Sistema de disputa**
 1. Primeira fase: todos contra todos em turno e retorno.
 2. Segunda fase: quatro primeiros colocados avançam para fase semifinal e final em melhor de 01 jogo.
9. **Equipes Participantes:**
 1. SME / RIBEIRÃO PRETO
 2. FRANCA
 3. SMEL / SERTÃOZINHO
 4. UPB / BATATAIS
 5. CAVIS
 6. PASSOS BASQUETEBOL

CAPÍTULO XXIV - DISPOSIÇÕES GERAIS

Artigo 43 – Independentemente da transcrição ou citação, fazem parte integrante do presente Regulamento, e serão aplicadas no que couberem.

Artigo 44 – Os casos omissos ao presente Regulamento serão resolvidos pelo Departamento Técnico da REVELAR BASQUETE.

REVELAR BASQUETE
Departamento Técnico