



REGULAMENTO

ESPECÍFICO

DE

BASQUETEBOL

2001-2002

ÍNDICE

| | |
|--|----------|
| INTRODUÇÃO..... | 3 |
| 1. ESCALÕES ETÁRIOS/BOLA DE JOGO..... | 4 |
| 2. CONSTITUIÇÃO DA EQUIPA..... | 4 |
| 3. DURAÇÃO DO JOGO | 6 |
| 3.1. FASES REGIONAL E NACIONAL | 6 |
| 3.2. FASE CAE..... | 7 |
| 4. CLASSIFICAÇÃO. PONTUAÇÃO. DESEMPATE..... | 7 |
| 5. REGULAMENTO TÉCNICO/PEDAGÓGICO | 8 |
| 6. CASOS OMISSOS | 9 |

INTRODUÇÃO

Este Regulamento Específico aplica-se a todas as competições de Basquetebol realizadas no âmbito do Programa do Desporto Escolar e em conformidade com o estipulado no Regulamento Geral de Provas e Regras Oficiais em vigor. Pode ainda ser complementado pelo Regulamento de prova de cada fase (CAE, Regional e Nacional), a elaborar pela respectiva entidade organizadora, com o parecer do Gabinete Coordenador do Desporto Escolar.

1. ESCALÕES ETÁRIOS/BOLA DE JOGO

| ESCALÕES | ANO de NASCIMENTO(a) | SEXO | TAMANHO da BOLA |
|-------------------|----------------------|---------------|-----------------|
| INFANTIS A e B | A-91/92 B-89/90 | Masc./Fem. | N.º 5 |
| INICIADOS | 1987/88 | Masc Fem. | N.º 6 Nº 5 |
| JUVENIS | 1985/86 | Masc. Fem. | N.º 7 N.º 6 |
| JUNIORES | 1983/84 | Mas./Fem. | N.º 7 |

Quadro I

2. CONSTITUIÇÃO DA EQUIPA

2.1. Cada equipa é constituída do seguinte modo:

- 10 jogadores no máximo, e 8 no mínimo, por equipa;
- **Na organização de provas de CAE e Regionais, mediante acordo prévio, o número máximo de jogadores poderá ser de 12.**
- Um Professor responsável pelo Grupo /Equipa;
- Um Árbitro (aluno com curso de arbitragem);
- Um Delegado (aluno que fará o trabalho de Mesa).

2.2. Se uma equipa se apresentar com 7 (sete) jogadores ou menos, realizará obrigatoriamente o jogo (se houver um mínimo de 5 jogadores), contudo os pontos

correspondentes à vitória são averbados à equipa que cumpriu o presente regulamento. O resultado do jogo será de 20-0 se a equipa cumpridora ficou em desvantagem no marcador no final do jogo, e será o existente caso a equipa cumpridora tenha ficado em vantagem no marcador no final do jogo.

2.3. Se durante o desenrolar de um jogo, uma das equipas, por motivo de faltas pessoais ou por lesão dos seus jogadores, ficar reduzida a 3 (três) elementos em campo, **o jogo acabará imediatamente**. O resultado será o que se verificar na altura, desde que o mesmo seja favorável à outra equipa, caso contrário, será averbada à equipa que ficou nestas condições uma derrota por “20-0”.

2.4. No caso em que um Grupo/Equipa recusar as determinações estabelecidas nos pontos anteriores, ser-lhe-á averbada falta de comparência.

3. DURAÇÃO DO JOGO

3.1. FASES REGIONAL E NACIONAL

| ESCALÃO | DURAÇÃO | OBSERVAÇÕES |
|-----------|--|---|
| INFANTIS | 1ª parte - (2x10') 2ª parte - (2x10') Intervalos: Entre partes – 10'(muda de campo) Entre períodos – 2' | - Tempo de jogo “CORRIDO” - Cada jogador tem de estar em campo no mínimo de um período e no máximo de três |
| INICIADOS | 1ª parte - (2x12') 2ª parte - (2x12') Intervalos: Entre partes – 10'(muda de campo) Entre períodos – 2' | - Tempo de jogo “CORRIDO” - Cada jogador tem de estar em campo no mínimo de um período e no máximo de três |
| JUVENIS | 1ª parte - (2x10') 2ª parte - (2x10') Intervalos: Entre partes – 10'(muda de campo) Entre períodos – 2' | Tempo de jogo “CRONOMETRADO” |
| JUNIORES | 1ª parte - (2x10') 2ª parte - (2x10') Intervalos: Entre partes – 10'(muda de campo) Entre períodos – 2' | Tempo de jogo “CRONOMETRADO” |

Quadro II

No caso em que o tempo de jogo é em “TEMPO CORRIDO”, **os 3 (três) minutos finais serão cronometrados**. Durante o “TEMPO CORRIDO” o cronómetro só pára durante as substituições, nos descontos de tempo anotados ou então por qualquer anomalia verificada (acidente, lesões, interrupção do jogo pelos Árbitros, etc.);

3.2. FASE CAE

De acordo com o ponto anterior, mas podendo sofrer alterações mediante proposta ao Coordenador Nacional da modalidade. Esta possibilidade aplica-se igualmente ao modelo de jogo.

4. CLASSIFICAÇÃO. PONTUAÇÃO. DESEMPATE.

4.1. A classificação das equipas nas várias fases do Quadro Competitivo é determinada pela soma da pontuação obtida no total dos jogos efectuados, de acordo com o seguinte critério:

- **VITÓRIA** **2 PONTOS**
- **DERROTA** **1 PONTO**
- **FALTA DE COMPARÊNCIA** **0 PONTOS**

4.2. Para efeitos de contagem de “cesto – average”, uma falta de comparência corresponde a uma derrota por “0 - 20”.

4.3. A classificação final é estabelecida por ordem decrescente dos pontos obtidos, classificando-se em 1º lugar a equipa com o maior número de pontos.

4.4. No caso de igualdade pontual entre duas ou mais equipas, a classificação final, obedece aos seguintes critérios:

4.4.1. Quando a competição se joga no sistema de poule a duas voltas:

- a) A equipa que obtiver mais pontos (vitórias/derrotas) nos jogos disputados entre as equipas empatadas;
- b) A equipa que tiver maior diferença entre o número total pontos marcados e sofridos nos jogos disputados entre as equipas empatadas;

- c) A equipa que tiver maior diferença entre pontos marcados e sofridos considerando todos os jogos realizados;
- d) A equipa que tiver menor número de pontos sofridos, no total dos jogos realizados entre todas as equipas;
- e) A equipa que tiver menor número de infracções disciplinares averbadas durante a realização da competição;
- f) Se o empate ainda subsistir, será feita uma prova com jogos a eliminar, cuja ordem será determinada por sorteio, entre as equipas que ainda se mantenham nessa situação.

4.4.2. Quando a competição se disputa no sistema de poule a uma volta:

4.4.2.1. Entre duas equipas: aplica-se o definido nas alíneas c), d) e e) do ponto 4.4.1 . O resultado do jogo entre si deve ser o último critério a aplicar.

4.4.2.2. Entre três ou mais equipas: aplica-se o definido nas alíneas b), c), d) e e) do ponto 4.4.1 . O resultado dos jogos entre si deve ser o último critério a aplicar.

5. REGULAMENTO TÉCNICO/PEDAGÓGICO

Nos escalões de **INFANTIS** e **INICIADOS** aplica-se o seguinte regulamento técnico – pedagógico:

5.1. Por jogo cada equipa só pode utilizar um máximo de 10 (dez) e um mínimo de 8 (oito) jogadores, com a excepção do ponto 2.1. (equipas com 12 jogadores)

5.2. Durante os dois primeiros períodos de jogo, todos os jogadores devem jogar durante um período de 10 minutos, salvo o previsto no ponto 2.1. (equipas com 12 jogadores) em que, durante os 3 primeiros períodos, cada jogador deverá jogar, pelo menos, 1 período de 10’.

5.3. Durante o jogo cada jogador pode participar num máximo de três períodos. No caso de ser utilizado nos dois primeiros períodos, por motivo de lesão, desqualificação ou a

equipa apresentar menos de 10 (dez) elementos, não pode participar durante o 3º período.

5.4. Não são permitidas substituições durante os dois primeiros períodos de jogo, salvo se um jogador se lesionar, for desqualificado ou atingir as 5 (cinco) faltas pessoais.

5.5. Durante os terceiros e quartos períodos ou prolongamentos, são permitidas todas e quaisquer substituições que o treinador entenda efectuar, salvo no caso referido no ponto 5.3.

5.6. TER EM ATENÇÃO O SEGUINTE:

Nos escalões de infantis e iniciados a defesa a utilizar é obrigatoriamente a individual (HxH).

A responsabilidade da aplicação desta norma cabe, em primeiro lugar, aos professores responsáveis pela orientação das equipas e, aos árbitros presentes ao jogo. Em última instância, e no caso de se verificar um protesto por parte de uma das equipas, caberá aos aos órgãos coordenadores do Desporto Escolar.

6. CASOS OMISSOS

Os casos omissos e as dúvidas resultantes da aplicação deste regulamento específico serão analisados pelo Gabinete Coordenador do Desporto Escolar.