



GOVERNO DE
PORTUGAL

MINISTÉRIO DA EDUCAÇÃO
E CIÊNCIA



REGULAMENTO ESPECÍFICO

BASQUETEBOL

2013 - 2017

(Revisto em setembro de 2015)



ÍNDICE

1.	Introdução	2
2.	Escalões etários	3
3.	Constituição das Equipas	4
4.	Regulamento Técnico-Pedagógico	5
5.	Classificação, Pontuação e Desempate	6
6.	Arbitragem	8
7.	Casos Omissos	8

1. INTRODUÇÃO

Este Regulamento Específico aplica-se a todas as competições de Basquetebol realizadas no âmbito do Programa do Desporto Escolar, em conformidade com o estipulado no Regulamento Geral de Provas e Regras Oficiais em vigor.

Pode ainda ser complementado pelo Regulamento de Prova da respetiva fase (Local, Regional e Nacional), a elaborar pela entidade organizadora.

O Regulamento de Provas Oficial da Federação Portuguesa de Basquetebol aplica-se a todos os escalões, com adaptação adequada das regras às condições de realização dos jogos, ao equipamento disponível e aos recursos humanos existentes. Aplica-se ainda o Regulamento Técnico Pedagógico para os Escalões de Infantis e Iniciados, integrado neste documento.

2. ESCALÕES ETÁRIOS/BOLA DE JOGO/DURAÇÃO DE JOGO

2.1. Escalões Etários

ESCALÕES	ANO de NASCIMENTO			
	2013/2014	2014/2015	2015/2016	2016/2017
INFANTIS A	2003 a 2005	2004 a 2006	2005 a 2007	2006 a 2008
INFANTIS B	2001 e 2002	2002 e 2003	2003 e 2004	2004 e 2005
INICIADOS	1999 e 2000	2000 e 2001	2001 e 2002	2002 e 2003
JUVENIS	1997 e 1998	1998 e 1999	1998 a 2000	1999 a 2001
JUNIORES	1992 a 1996	1993 a 1997	1994 a 1997	1995 a 1998

2.2. Tempo de Jogo e variantes da modalidade

ESCALÕES	BOLA	TEMPO DE JOGO	OBSERVAÇÕES
INFANTIS A	N.º 5	1ª parte - (2x10') 2ª parte - (2x10') Intervalos: Entre partes – 10' (muda de campo) Entre períodos – 2'	- Tempo de jogo “CORRIDO” - Ver regulamento técnico-pedagógico
INFANTIS B	N.º 5	1ª parte - (2x10') 2ª parte - (2x10') Intervalos: Entre partes – 10' (muda de campo) Entre períodos – 2'	- Tempo de jogo “CORRIDO” - Ver regulamento técnico-pedagógico
INICIADOS	N.º 6 (Masc.) N.º 5 (Fem.)	1ª parte - (2x12') 2ª parte - (2x12') Intervalos: Entre partes – 10' (muda de campo) Entre períodos – 2'	- Tempo de jogo “CORRIDO” - Ver regulamento técnico-pedagógico
JUVENIS	N.º 7 (Masc.) N.º 6 (Fem.)	1ª parte - (2x10') 2ª parte - (2x10') Intervalos: Entre partes – 10' (muda de campo) Entre períodos – 2'	Tempo de jogo “CRONOMETRADO”
JUNIORES	N.º 7 (Masc.) N.º 6 (Fem.)	1ª parte - (2x10') 2ª parte - (2x10') Intervalos: Entre partes – 10' (muda de campo) Entre períodos – 2'	Tempo de jogo “CRONOMETRADO”

NOTA: Nos escalões de juvenis e juniores é permitido solicitar um (1) “pedido de desconto de tempo” – “time out”, de cinquenta segundos (50``) por cada período.

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 para durante as substituições ou então por qualquer anomalia verificada (acidente, lesões, interrupção do jogo pelos Árbitros, etc.);

3. CONSTITUIÇÃO DA EQUIPA

3.1. Cada equipa é constituída do seguinte modo:

- **12** Jogadores no máximo e **10** jogadores no mínimo, por equipa;
- Um Professor responsável pelo Grupo-Equipa;
- Um Árbitro (aluno com curso de arbitragem);
- Um aluno Oficial de mesa.

3.2. A equipa que se apresentar com **9** jogadores ou menos, deverá realizar o jogo, desde que apresente pelo menos 5 Jogadores de início. Contudo, para efeitos classificativos, os pontos correspondentes à vitória serão averbados à equipa que cumprir o presente regulamento, independentemente do resultado do jogo.

3.2.1. À equipa infratora ser-lhe-á averbada **FALTA ADMINISTRATIVA** (1 ponto). Para efeitos de classificação (diferença entre o número de pontos marcados e sofridos), o resultado final será de 0-20.

3.2.2. Caso a equipa infratora não realize o jogo, ser-lhe-á averbada **FALTA DE COMPARÊNCIA** e os correspondentes **0 (zero) pontos**. Neste caso o resultado final para efeitos de classificação será igualmente de (0-20);

3.3. Se no decurso do jogo uma das equipas ficar reduzida a dois jogadores, o jogo não pode prosseguir perdendo a equipa o jogo por faltas;

3.3.1. Nesta situação será averbada uma derrota, contabilizando 1 (um) ponto na classificação;

3.3.2. Para efeitos de classificação o resultado final será de zero a dois (0-2), caso a equipa se encontre na posição de vencedora. Se a equipa se encontrar em desvantagem no momento da interrupção do jogo, contará o resultado nesse instante.

NOTA: Os pontos: **3.1. 3.2. 3.3** deverão ser escrupulosamente cumpridas, não existindo possibilidade de qualquer base de entendimento entre os professores responsáveis pelos grupos-equipa, aquando da efetivação dos jogos.

4. REGULAMENTO TÉCNICO/PEDAGÓGICO

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

4.1. Por jogo cada equipa só pode utilizar um máximo de 12 (doze) e um mínimo de 10 (dez) jogadores.

4.2. Para as equipas que se apresentarem com 10 (dez) jogadores (as), todos os atletas têm de cumprir um período de jogo completo, até ao final do 2º período.

4.3. As equipas que se apresentem com 11 (onze) jogadores (as) terão que utilizar 6 (seis) jogadores (as) no decorrer do **1º ou 2º período**, fazendo **substituições livremente** entre esses (as) 6 (seis) jogadores (as), **a entrada no respetivo período tem ser devidamente assinalada** no boletim de jogo. Os outros 5 (cinco) jogadores (**as**) serão utilizados no período contrário (1º ou 2º), sem possibilidade de substituição. As equipas que se apresentem com 12 (Doze) jogadores (as) terão que utilizar 6 (seis) jogadores (as) no 1º período e os outros (as) 6 (seis) jogadores (as) no 2º período, fazendo **substituições livremente** entre os (as) jogadores (as) seleccionados (as) para cada período de jogo, **a entrada no respetivo período tem ser devidamente assinalada** no boletim de jogo.

4.4. Durante o jogo cada jogador pode participar num máximo de três períodos.

4.5. Substituições – 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. Durante o terceiro e quarto períodos, são permitidas todas e quaisquer substituições que o treinador entenda efetuar, salvaguardando o exposto em 4.2 e 4.3.

4.6. No caso das equipas com oito e nove jogadores, nenhum jogador poderá jogar mais de três períodos de uma partida e terão de descansar no mínimo um período até final do terceiro período.

4.7. Situação de exceção: se uma equipa ficar reduzida a menos de 5 jogadores (as) em campo, por acumulação de faltas ou por lesão evidente, e se houver um só substituído no “banco”, ele poderá substituir o jogador desqualificado, independentemente do tempo e períodos que tenha jogado.

4.8. Regra dos 5 segundos - não se aplica a regra dos 5 segundos, exceto na reposição de bola em jogo.

4.9. Regra dos 8 segundos – não se aplica a regra dos 8 segundos (transição da defesa para o ataque). Verificando-se situações de abuso na retenção da bola, com o nítido favorecimento para a equipa infratora, o árbitro deverá marcar violação perdendo a equipa em causa a posse de bola.

4.10. Regra dos 24 segundos – a regra dos 24 segundos não se aplica linearmente. Caso se verifiquem situações de abuso na retenção da bola, com o nítido favorecimento da equipa infratora, o árbitro deverá marcar violação perdendo a equipa em causa a posse de bola.

5. CLASSIFICAÇÃO, PONTUAÇÃO, DESEMPATE.

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

- Vitória3 Pontos
- Derrota ou Falta Administrativa1 Ponto
- Falta de Comparência.....0 Pontos

5.2. Em caso de empate, em qualquer escalão, terá lugar um prolongamento de cinco minutos, efetuando-se a escolha do campo e a “Bola ao Ar” tal como no início do jogo. No Caso de persistir o empate no final dos cinco minutos, serão realizados sucessivos prolongamentos de três minutos até ser encontrado um vencedor. Sendo necessário apenas trocar de campo e lançar a “Bola ao Ar”.

5.3. Para efeitos de classificação, a uma falta de comparência corresponde a uma derrota e o resultado a considerar é de “0 – 20”.

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

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

5.5.1. Quando a competição se joga no sistema de poules:

- a. A equipa que obtiver maior pontuação (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 o maior número de pontos marcados, no total dos jogos realizados entre todas as equipas;
- e. A equipa que tiver menor número de infrações disciplinares averbadas durante a realização da competição;
 - Falta Desqualificativa
 - Falta Técnica
 - Falta Antidesportiva
 - Falta Pessoal

NOTA: Quando uma equipa por qualquer motivo for eliminada do Quadro Competitivo, todos os Jogos realizados são anulados.

6. ARBITRAGEM

6.1. Os jogos são dirigidos por 2 alunos/árbitros com formação e por 2 Oficiais de Mesa.

6.2. De acordo com o Regulamento de Formação de Árbitros e Juízes, compete ao professor responsável pelo grupo-equipa a formação básica dos seus mais diretos colaboradores (árbitro, oficial de mesa e delegado/dirigente).

6.3. Os Alunos/Árbitros deverão de estar habilitados para, em conformidade com o Regulamento de Formação de Juízes e Árbitros, arbitrar a Fase Competitiva em que estiverem a participar.

7. CASOS OMISSOS

Os casos omissos e as dúvidas resultantes da aplicação do presente Regulamento, de acordo com a fase organizacional (Fase Local, Regional ou Nacional), serão analisados e decididos, respetivamente, pela CLDE, pela CRDE e pela Direção-Geral da Educação – Divisão do Desporto Escolar.