



BASQUETEBOL

# Basquetebol

Regulamento Específico

2014 | 2015



## ÍNDICE

1. INTRODUÇÃO	3
2. IDENTIFICAÇÃO DO PRATICANTE	3
3. CONSTITUIÇÃO DAS EQUIPAS	3
4. CONDIÇÕES DE PARTICIPAÇÃO	5
5. SISTEMA DE COMPETIÇÃO	5
6. CLASSIFICAÇÃO/PONTUAÇÃO	6
7. ARBITRAGEM	6
8. REGRAS ESPECÍFICAS PARA O JOGO DE BASQUETEBOL DO DESPORTO ESCOLAR	8

### ANEXOS

- FICHA DE CONSTITUIÇÃO DA EQUIPA
- BOLETIM DE JOGO CONCENTRAÇÕES
- BOLETIM DE JOGO FESTA DO DESPORTO ESCOLAR
- REGULAMENTO DAS PROVAS TÉCNICAS
- CALENDÁRIO ANUAL DE BASQUETEBOL
- PLANEAMENTO ANUAL DAS ATIVIDADES DE BASQUETEBOL POR INSTALAÇÕES DESPORTIVAS



## 1. INTRODUÇÃO

**Art.º 1º** - O presente regulamento específico aplica-se a todas as competições de basquetebol cuja organização seja da responsabilidade da Direção de Serviços do Desporto Escolar. As informações aqui transmitidas subordinam-se às orientações contidas no regulamento geral de provas e no programa do desporto escolar para o ano letivo de 2014/2015.

## 2. IDENTIFICAÇÃO DO PRATICANTE

**Art.º 2º** - A identificação do praticante desportivo escolar junto da mesa de jogo/árbitro deverá ser efetuada, dez (10) minutos antes da hora fixada para o início de cada jogo, através do comprovativo de inscrição na plataforma place 21, e por um documento oficial de identificação, original ou fotocópia legível, que tenha foto e data de nascimento do praticante (de preferência bilhete de identidade/ cartão de cidadão ou cartão do aluno). No caso de não ser o original, mas sim uma fotocópia, esta deverá ser autenticada pelo estabelecimento de ensino (carimbo), tal como descrito no art.º 9º do regulamento geral de provas, acompanhados, ainda, da ficha de constituição da equipa, que se encontra em anexo a este documento.

Segundo o art.º 7º do regulamento geral de provas, os praticantes desportivos escolares serão agrupados em escalões etários de acordo com o quadro abaixo indicado:

ESCALÕES ETÁRIOS (ambos os sexos)				
INFANTIS		INICIADOS	JUVENIS	JUN/SEN
1	2			
2004 e posteriores	2002 e 2003	2000 e 2001	1998 e 1999	97 e anteriores
10 ou menos anos	12 e 11 anos	14 e 13 anos	16 e 15 anos	17 ou mais anos

## 3. CONSTITUIÇÃO DAS EQUIPAS

**Art.º 3º** – Conforme o estabelecido no art.º 5º do regulamento geral de provas, cada núcleo só poderá funcionar com um mínimo de 15 alunos inscritos, e a sua existência implica obrigatoriamente a inscrição e participação regular nos campeonatos escolares.

Por esta razão, um professor que apenas tenha em funcionamento no seu núcleo de basquetebol o escalão de Infantis (1 e/ou 2), deverá obrigatoriamente inscrever, no mínimo, duas (2) equipas nas competições regulares de basquetebol do desporto escolar.

**Art.º 4º** – Uma equipa poderá ser constituída no máximo por 12 jogadores em todos os escalões. No entanto, no escalão de infantis e apenas nas concentrações, o número máximo de



alunos por equipa é de 6. (Atenção que nos transportes facultados pelo DSDE apenas poderão vir 14 alunos por equipa, já incluindo o árbitro e o seccionista e deverão fazer-se acompanhar de um professor ou funcionário do seu estabelecimento de ensino)

**Art.º 5º** – Para que o jogo tenha início, é obrigatório a equipa apresentar 4 elementos nos infantis, 5 elementos nos iniciados, juvenis e juniores/seniores. Nos infantis: 3 efetivos e 1 suplente; nos iniciados, Juvenis e Juniores/Seniores: 4 efetivos e 1 suplente. Caso isto não se verifique e se houver um mínimo de 3 jogadores nos infantis e 4 jogadores nos iniciados, Juvenis e Juniores/seniores realizar-se-á o jogo, contudo será averbada derrota à equipa infratora e os pontos correspondentes à vitória serão averbadas à equipa que cumpriu o presente regulamento, mesmo que no decorrer do jogo a equipa infratora fique completa. O resultado do jogo será de 20-0. Se não se verificar a existência do número mínimo de alunos para que se realize jogo, será averbada falta de comparência à equipa infratora, com resultado 20-0.

**Art.º 6º** – O jogo deverá ser interrompido sempre que uma das equipas fique reduzida a 1 elemento nos infantis e 2 elementos nos iniciados, juvenis e juniores/seniores. Neste caso será averbada derrota à equipa em questão e o resultado do jogo será idêntico ao da falta de comparência (20-0).

Contudo, a não existência de competitividade indispensável à disputa de um jogo, o árbitro poderá dar o mesmo por terminado, atribuindo-se o resultado que se verificava na altura da interrupção.

**Art.º 7º** – No escalão de infantis é obrigatório que todos os jogadores inscritos no jogo realizem pelo menos uma parte completa do mesmo. Para tal, e de modo a facilitar o controlo desta regra por parte dos oficiais de mesa, todos os professores deverão assinalar na ficha de constituição da equipa os jogadores que irão jogar em cada uma das partes do jogo.

No escalão de iniciados é igualmente obrigatório que todos os jogadores inscritos no jogo participem no mesmo, no entanto não é imperativo que joguem uma parte completa do jogo.

O incumprimento do presente artigo tem como penalização a atribuição de derrota (resultado: 20-0) à equipa infratora no jogo em questão.

Contudo, este artigo aplica-se única e exclusivamente aos campeonatos escolares em formato de concentração e aos torneios abertos, e não se aplica à festa do desporto escolar.



#### 4. CONDIÇÕES DE PARTICIPAÇÃO

**Art.º 8º** – Sempre que uma escola apresente mais do que uma equipa na mesma competição, serão as mesmas designadas por letras, não podendo ultrapassar os seguintes limites por escalão/sexo/modalidade:

- a) Festa do desporto escolar:** uma ou duas equipas (a decidir pela coordenadora de modalidade consoante o número de equipas inscritas);
- b) Campeonatos escolares (em formato de concentração):** uma ou duas equipas, exceto no escalão de infantis que poderá apresentar duas ou três equipas (a decidir pela coordenadora de modalidade consoante o número de equipas inscritas);
- c) Torneios Abertos (em formato de concentração):** uma ou duas equipas, exceto no escalão de infantis que poderá apresentar duas ou três equipas (a decidir pela coordenadora de modalidade consoante o número de equipas inscritas);

O limite de inscrição para os torneios abertos é de até 5 dias úteis antes da atividade através do email [dsde.basquetebol@gmail.com](mailto:dsde.basquetebol@gmail.com).

**Atenção:** Nos torneios abertos, a responsabilidade dos transportes é de cada uma das escolas participantes. Razão pela qual a participação das equipas é voluntária e não obrigatória, ao contrário dos campeonatos escolares.

**Nota:** Se não existir número de alunos que permita a formação de uma equipa de infantis 1, existindo uma equipa de infantis 2, estes deverão ser integrados na mesma e nunca ao contrário.

Se não existirem equipas suficientes que justifiquem competições separadas para os níveis 1 e 2 do escalão de infantis, as equipas serão todas inseridas numa competição única.

#### 5. SISTEMA DE COMPETIÇÃO

O desenvolvimento do quadro competitivo processa-se da seguinte forma:

➤ <b>Campeonatos escolares</b>	➤ <b>Festa do desporto escolar*</b>	➤ <b>Torneios Abertos*</b>
Infantis 3X3	Infantis 3X3 ou 4X4	Infantis 3X3
Iniciados 4X4	Iniciados 4X4 ou 5X5	Iniciados 4X4
Juvenis 4X4	Juvenis 4X4	Juvenis 4X4
	Juniores/Seniores 4X4	Juniores/Seniores 4X4

\*Varia consoante o recinto onde decorrerá a competição.



**Art.º 9º** - A competição, ao longo do ano letivo, far-se-á, sempre que possível, através de campeonatos escolares em formato de concentração. A equipa vencedora do campeonato escolar será aquela que obtiver melhores classificações no total das concentrações ou apurada através de uma concentração final (onde serão apurados para a concentração final os dois primeiros classificados da zona funchal/Este e da zona Oeste, por escalão/sexo).

## 6. CLASSIFICAÇÃO/PONTUAÇÃO

**Art.º 10º** - A classificação final das várias competições é ordenada pela soma das pontuações atribuídas aos resultados dos jogos, classificando-se em 1º lugar a equipa com maior n.º de pontos:

- Vitória..... 3 Pontos
- Derrota..... 1 Ponto
- Falta de comparência..... 0 Pontos (Resultado: 20-0)

**10.1** - Sempre que duas ou mais equipas se encontrarem empatadas a pontos no final da competição, o apuramento do vencedor far-se-á segundo a seguinte ordem:

**10.1.1** - Ganha a equipa que nos jogos entre as equipas empatadas obtenha maior número de pontos na tabela classificativa (confrontação direta);

**10.1.2** - Ganha a equipa que nos jogos entre as equipas empatadas obtenha maior diferença entre pontos/cestos marcados e sofridos;

**10.1.3** - Ganha a equipa que nos jogos entre as equipas empatadas obtenha maior número de pontos/cestos marcados;

**10.1.4** - Ganha a equipa que na totalidade dos jogos disputados obtenha maior diferença de pontos/cestos marcados e sofridos;

**10.1.5** - Ganha a equipa que na totalidade dos jogos disputados obtenha maior número de pontos/cestos marcados;

**10.1.6** – Lançamento de uma moeda ao ar (cara ou coroa). Esta situação só se aplica se não houver a possibilidade de desempate entre as equipas empatadas através de três lançamentos livres para cada equipa (procedimento igual ao desempate de jogos nos campeonatos em formato de concentrações).

## 7. ARBITRAGEM

**Art.º 11º** - Segundo o art.º 21º do regulamento geral de provas, é obrigatório por cada equipa inscrita, a inscrição de uma equipa de arbitragem da respetiva escola, que será nomeada pela organização para dirigir ou dar apoio à direção dos jogos.



**11.1** - Cada equipa terá obrigatoriamente de fazer-se acompanhar de um árbitro, devidamente identificado e inscrito na plataforma do place 21, que realizará o jogo com o árbitro da equipa contrária, devendo o seu nome constar no boletim de jogo.

**11.2** - Cada equipa que apresente um árbitro, terá a bonificação de (1) um ponto, a somar aos pontos obtidos no jogo. Contudo, esse (s) árbitro (s) deverá (ão) frequentar as ações de formação que serão organizadas pela DSDE na modalidade de basquetebol.

**11.3** - A uma equipa que não apresente o número mínimo de jogadores para dar início ao jogo não será averbada a bonificação do árbitro, mesmo que se faça acompanhar do mesmo para a competição.

**11.4** - No caso de não haver uma equipa de arbitragem para o jogo, por qualquer motivo, tal facto não poderá servir de pretexto para que o mesmo não se realize. Cabe aos responsáveis pelas duas equipas encontrar uma solução segundo os critérios definidos no art.º 21º, alínea 21.3 do regulamento geral de provas.

**8º REGRAS ESPECÍFICAS PARA O JOGO DE BASQUETEBOL DO DESPORTO ESCOLAR**

**Art.º 12º – Tempo de jogo:** O jogo é constituído por:

ESCALÃO	Campeonato escolar (em formato de concentração)	Torneios Abertos (em formato de concentração)	Festa do desporto escolar
INFANTIS	2 Períodos e 1 intervalo <b>8x (2) x8</b> <b>16 minutos de jogo</b>	2 Períodos e 1 intervalo <b>8x (2) x8</b> <b>16 minutos de jogo</b>	4 Períodos e intervalos <b>08x(1)x08x(5)x08x(1)x08</b> <b>32 minutos de jogo</b>
INICIADOS	2 Períodos e 1 intervalo <b>10x (2) x10</b> <b>20 minutos de jogo</b>	2 Períodos e 1 intervalo <b>10x (2) x10</b> <b>20 minutos de jogo</b>	4 Períodos e intervalos <b>10x(1)x10x(5)x10x(1)x10</b> <b>40 minutos de jogo</b>
JUVENIS	2 Períodos e 1 intervalo <b>10x (2) x10</b> <b>20 minutos de jogo</b>	2 Períodos e 1 intervalo <b>10x (2) x10</b> <b>20 minutos de jogo</b>	4 Períodos e intervalos <b>10x(1)x10x(5)x10x(1)x10</b> <b>40 minutos de jogo</b>
JUNIORES/SENIORES		2 Períodos e 1 intervalo <b>10x (2) x10</b> <b>20 minutos de jogo</b>	4 Períodos e intervalos <b>10x(1)x10x(5)x10x(1)x10</b> <b>40 minutos de jogo</b>

Não há paragem de cronómetro, exceto nos últimos dois (2) minutos do último período se e só se, por razões em que o árbitro verifique “queima” de tempo de jogo quando o resultado do mesmo está equilibrado.

**Art.º 13º -** Se após terminado o tempo regulamentar de jogo, este se encontrar empatado deverá se proceder ao desempate da seguinte forma:

**13.1 – Nos campeonatos escolares em formato de concentração e nos Torneios Abertos** o desempate far-se-á através de uma sequência de 3 lançamentos livres para cada equipa, executados por jogadores diferentes que estejam inscritos no boletim de jogo. Se mesmo assim o jogo continuar empatado, proceder-se-á à conversão de um lançamento livre suplementar por cada equipa, marcado por jogadores diferentes e inscritos no boletim de jogo, perdendo a equipa que não converta em igualdade de oportunidades. Só após todos os jogadores inscritos no boletim de jogo que não tenham sido expulsos nem se encontrem lesionados, tenham executado um lançamento, é que o mesmo jogador poderá repeti-lo. Se uma equipa, nestas condições, tem maior número de jogadores disponíveis que a outra, poderá reduzi-los até ficar em igualdade, devendo comunicar ao árbitro os jogadores excluídos deste processo.

**13.2 – Na Festa do desporto escolar** realizar-se-ão no máximo dois (2) prolongamentos de cinco (5) minutos. Caso o jogo continue empatado, realizar-se-á um desempate nos mesmos moldes que nos campeonatos escolares em formato de concentração.





**Art.º 14º – Tamanho da bola** – A bola a utilizar nos jogos, deverá respeitar, sempre que possível, os seguintes tamanhos:

ESCALÕES	TAMANHO DA BOLA
INFANTIS	N.º 5
INICIADOS	N.º 6
JUVENIS	Fem. N.º 6 / Masc. N.º 7
JUNIORES/SENIORES	Fem. N.º 6 / Masc. N.º 7

**Art.º 15º – Início e reinício do jogo** - O início do jogo, 1º período, será efetuado por bola ao ar. O 2º e eventuais períodos suplementares terão o reinício pelo processo de posse alternada.

**Art.º 16º – Posse alternada** - Em situações de bola ao ar, que não a do 1º período, as equipas irão repor alternadamente a bola em jogo, pela linha limite mais próxima de onde ocorre a situação de bola ao ar.

A equipa que não obtém a posse da bola na sequência da bola ao ar de início do 1º período, começará o processo de posse alternada. A equipa a quem deve ser concedida a bola para a reposição da posse alternada, deve ser indicada pela seta, na direção do cesto que a respetiva equipa ataca.

O 2º e eventuais períodos suplementares iniciam-se, concedendo a bola, à equipa com direito à posse alternada após o final de cada período, para reposição pelo ponto médio da linha lateral oposta á mesa dos oficiais. O jogador deverá ter um pé de cada lado do prolongamento da linha central, podendo passar a bola para qualquer ponto do campo.

**Art.º 17º - Desconto de tempo** - Um desconto de tempo de um minuto, por equipa, apenas no último período do jogo.

**Art.º 18º – Substituições** – Nos campeonatos escolares em formato de concentração e nos torneios abertos, apenas no escalão de infantis, as substituições não são permitidas, exceto no caso de lesão ou exclusão de um jogador. Na Festa do Desporto Escolar estas são autorizadas, em todos os escalões, durante todo o jogo, sem paragem do tempo de jogo, desde que o jogador só entre em campo após o colega ter saído do mesmo junto à mesa, e com conhecimento dos oficiais de mesa.



**Art.º 19º – Marcação defensiva H x H** - É obrigatório a marcação defensiva H x H, em campo inteiro, apenas nos escalões de infantis e iniciados. No escalão de juvenis e juniores/seniores o sistema defensivo a utilizar é opcional.

**Art.º 20º** – No caso de incumprimento do artigo anterior, o árbitro deverá atuar da seguinte forma:

- a) Interromper o jogo e advertir os jogadores em falta e o responsável pela equipa.
- b) Em reincidência excluir definitivamente o jogador faltoso, o qual pode ser substituído.

**Art.º 21º** - No escalão de infantis serão averbados 2 pontos a todos os lançamentos convertidos, independentemente da zona do campo em que sejam efetuados, com exceção para os lançamentos livres em que será averbado apenas 1 ponto por cada lançamento convertido.

**Art.º 22º – Regras dos 3 segundos** - Aplica-se sempre a regra dos 3 segundos.

**Art.º 23º – Regras dos 5 segundos** – Nos escalões de infantis e iniciados não se aplica a regra dos 5 segundos, exceto na reposição de bola em jogo.

No escalão de juvenis e juniores/seniores aplica-se sempre.

**Art.º 24º – Regra dos 8 segundos** – Nos escalões de infantis e iniciados não se aplica a regra dos 8 segundos (transição da defesa para o ataque). No entanto, se se verificar situações de abuso da retenção de bola, com a nítida intenção de um resultado, o árbitro deverá marcar violação perdendo a equipa em causa a posse da bola.

No escalão de juvenis e juniores/seniores aplica-se sempre.

**Art.º 25º – Regra dos 24 segundos** - A regra dos 24 segundos não se aplica linearmente.

Se se verificar situações de abuso da retenção de bola, com a nítida intenção de um resultado, o árbitro deverá marcar violação perdendo a equipa em causa a posse da bola.

**Art.º 26º – Retorno** (Retorno da bola à zona de defesa). Nos escalões de infantis e iniciados, o retorno da bola ao meio campo defensivo não é punido, exceto na situação exposta no artigo anterior.

No escalão de juvenis e juniores/seniores aplica-se sempre.

**Art.º 27º – Contacto pessoal** – No escalão de infantis, só será marcada falta ao infrator sempre que este consiga tirar proveito/vantagem do contacto pessoal. Por exemplo, no caso de defesa



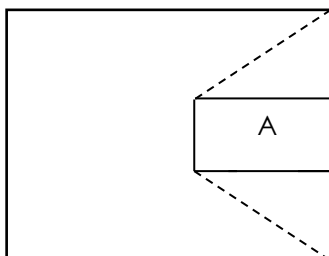
obstruir o drible do adversário através do contacto pessoal, mas não interferindo no efeito da ação do atacante, o jogo não é interrompido nem é marcada falta ao infrator.

No escalão de iniciados, juvenis e juniores/seniores marca-se sempre falta.

Ainda no escalão de infantis não é permitido o roubo de bola, caso isso se verifique é assinalada violação à equipa infratora, e a posse de bola é atribuída à equipa que se encontrava na posse da mesma.

No escalão de iniciados, juvenis e juniores/seniores é permitido o roubo de bola desde que não se verifique contacto pessoal.

**Art.º 28º – Reposição da bola em jogo** - A reposição da bola em jogo efetua-se pelo ponto mais próximo onde ocorreu a violação, a falta ou a saída da bola. O critério de decisão de reposição da bola pela linha final é baseado numa área imaginária representada na seguinte figura:



A – Sempre que ocorra uma falta ou violação às regras nesta área, ou a bola saia pela linha final, a reposição da bola far-se-á pela linha final.

**Art.º 29º – Falta de equipa** - A partir da quarta falta de equipa, por acumulação de faltas pessoais, em qualquer um dos períodos do jogo, aplica-se a penalidade de dois lances livres.

**Art.º 30º – Outras faltas** – A todas as regras não expostas neste regulamento aplica-se as regras oficiais do basquetebol, com adaptação adequada das mesmas às condições logísticas de realização dos jogos, ao equipamento disponível e aos recursos humanos existentes.

**Art.º 31º** - Se por acaso ocorrer algum atraso no início de um jogo, devido, por exemplo, à necessidade de prolongamentos em jogos anteriores, haverá uma diminuição na duração do jogo seguinte, de modo a que não se verifiquem atrasos na competição e consequentemente no regresso dos transportes às escolas.

**Art.º 32º** - Todas as competições têm como suporte o regulamento geral de provas e o programa do desporto escolar – ter em consideração estes regulamentos para as competições de basquetebol.



**Art.º 33º** - Os casos omissos neste regulamento serão analisados e resolvidos pela Direção de Serviços do Desporto Escolar ou pela entidade responsável pela organização da competição (art.º 34º do regulamento geral de provas).



# ANEXOS