



**REGIMENTO ESPECÍFICO  
BASQUETEBOL**



## Índice

Preâmbulo	5
<b>Artigo 1.º</b> Escalões Etários, Dimensões do Campo, Bola, Tempo de Jogo e Variantes da Modalidade	5
<b>Artigo 2.º</b> Constituição das equipas	6
<b>Artigo 3.º</b> Fase Local - Especificações Técnicas e Pedagógicas	6
<b>Artigo 4.º</b> Fase Final - Especificações Técnicas e Pedagógicas	6
<b>Artigo 5.º</b> Classificação, Pontuação e Desempate	8
<b>Artigo 6.º</b> Arbitragem e Oficiais de Mesa	9
<b>Artigo 7.º</b> Prémios	9
<b>Artigo 8.º</b> Inscrições	9
<b>Artigo 9.º</b> Casos Omissos	9



## Preâmbulo

O presente **Regimento Específico** aplica-se à generalidade das competições de **Basquetebol**, realizadas no âmbito das **Olisipiadas** em conformidade com o estabelecido no regime previsto no respetivo Regimento Geral, aprovado pelo Exm.º Sr. Vereador do Pelouro do Desporto, pelo Despacho n.º 20/JM/2014, de 10 de novembro, publicado no 1º Suplemento do Boletim Municipal n.º 1085, de 4 de dezembro de 2014, bem como nas Regras Oficiais em vigor nesta modalidade desportiva.

Pode, ainda, ser complementado pelo Regimento de Prova da respetiva Fase, elaborado pela comissão respetiva. O Regulamento de Provas da Federação Portuguesa de Basquetebol aplica-se a todos os escalões, com adaptação adequada das regras às condições de realização dos jogos, ao equipamento/material disponível e aos recursos humanos existentes.

### Artigo 1.º

#### Escalões Etários, Dimensões do Campo, Bola, Tempo de Jogo e Variantes da Modalidade

1. Os escalões etários são os previstos no Quadro 1:

Quadro 1

Época Desportiva	Ano Nascimento			
	Escalão I	Escalão II	Escalão III	Escalão IV
2016/2017	2009 / 2011	2007/ 2008	2005 / 2006	2003 / 2004

Nota: Cada atleta de cada Equipa deverá participar na prova correspondente ao seu escalão etário.

2. As dimensões do campo, a bola, o tempo de jogo, bem como as variantes previstas para a modalidade, são os que se encontram no Quadro 2:

Quadro 2

Escalões	Variante do Jogo	Dimensões do Campo	Bola	Tempo de Jogo e Intervalo	Observações
Escalão I	3x3	20 x 12m	Nº 5	3 (três) períodos de 7 (sete) minutos com 3 (três) minutos de intervalo entre partes (Muda campo) e 1 (um) minuto de intervalo entre períodos	- Cada atleta tem de estar em campo no mínimo um período e no máximo dois períodos, não podem ser seguidos - O tempo é "tempo corrido"
Escalão II	4 x 4		Nº 6	4 (quatro) períodos de 7 (sete) minutos com 3 (três) minutos de intervalo entre partes (Muda campo) e 1 (um) minuto de intervalo entre períodos	- Cada atleta tem de estar em campo no mínimo um período e no máximo três períodos, não podem ser seguidos - O tempo é "tempo corrido"
Escalão III					
Escalão IV					

3. O Tempo de jogo é “**Tempo Corrido**”. Durante o “**Tempo Corrido**” o cronómetro só para por qualquer anomalia verificada (acidente, lesões, interrupção de jogo pelos árbitros, etc.).

4. O quadro competitivo é disputado na “Vertente de **4x4**”.

## **Artigo 2.º**

### **Constituição das equipas**

1. Cada Equipa é constituída por:

#### **Escalão I e II**

**1.1.** 6 (seis) atletas no mínimo, e 12 (doze) no máximo, por Equipa masculina, feminina e/ou mistas, os quais devem constar da ficha de jogo;

**1.2.** 1 (um) treinador ou técnico;

**1.3.** 1 (um) delegado ou dirigente.

#### **Escalão III e IV**

**1.4.** 8 (oito) atletas no mínimo, e 12 (doze) no máximo, por Equipa masculina, feminina e/ou mistas, os quais devem constar da ficha de jogo;

**1.5.** 1 (um) treinador ou técnico;

**1.6.** 1 (um) delegado ou dirigente.

2. Todos os atletas de uma Equipa devem apresentar-se em campo com equipamento próprio, numerado, identificador da sua Equipa, distribuídos pela Comissão Executiva.

3. Todos os atletas de uma Equipa da Fase Final, devem ter participado na respetiva Fase Local pela mesma Freguesia.

## **Artigo 3.º**

### **Fase Local - Especificações Técnicas e Pedagógicas**

1. A Fase Local tem como objetivo a realização de jogos de forma a apurar a Equipa da Freguesia que irá representar a respetiva Junta de Freguesia na Fase Final.

2. A realização dos jogos na Fase Local será assegurada por cada Junta de Freguesia. A sua realização deve agrupar as Equipas em grupos num sistema de todos contra todos.

3. As regras de arbitragem, tempo de jogo e pontuações serão iguais às da Fase Final.

## Artigo 4.º

### Fase Final - Especificações Técnicas e Pedagógicas

**1.** Na Fase Final, cada freguesia poderá apresentar até uma Equipa para cada escalão e sexo. As Equipas serão agrupadas em séries de grupos, disputando um sistema de todos contra todos.

**2.** Os critérios de seleção dos atletas que representarão a Freguesia na Fase Final, serão definidos pela Coordenação Local de cada Freguesia e amplamente divulgados antes do início da Fase Local. A representação da Freguesia é sempre feita através da participação na Fase Local.

**3.** Consoante o número de Equipas representantes das Freguesias na Fase Final, a Comissão Organizadora poderá permitir a entrada de mais do que uma Equipa, em moldes a definir pela mesma Comissão.

**4. Constituição das Equipas:** as Equipas das Freguesias podem ser constituídas por atletas do sexo masculino, feminino e/ou mistas. Nas Equipas que se apresentem com 12 (doze) atletas, estes devem cumprir um período de jogo completo, até ao final do 3.º (terceiro) período. **É obrigatório**, que todos os atletas inscritos na Ficha de jogo sejam utilizados no mesmo. A Ficha com a **constituição de cada uma das Equipas das Juntas de Freguesia** deverá ser fornecida a Comissão Executiva, para qualquer uma das Fases, Local ou Final, **até 3 (três) semanas antes da realização do evento em causa.**

**5. Substituições:** as Equipas que se apresentem com 12 (doze) atletas terão que utilizar 6 (seis) atletas no decorrer do 1.º (primeiro) ou 2.º (segundo), períodos fazendo substituições livremente entre esses 6 (seis) atletas, que terão que ser devidamente assinaladas no boletim de jogo. Os outros 6 (seis) atletas serão utilizados no período contrário 1º (primeiro) ou 2º (segundo), sem possibilidade de substituição. **Não são permitidas** substituições durante os 2 (dois) primeiros períodos de jogo, entre os conjuntos de 6 (seis) atletas respetivos, salvo se 1 (um) atleta se lesionar, for desqualificado ou atingir as 5 (cinco) faltas pessoais ou na situação descrita anteriormente. Durante o 3.º (terceiro) e 4.º (quarto), períodos são permitidas todas e quaisquer substituições que o treinador ou técnico entenda realizar.

**6. Cesto:** obtém-se um cesto quando uma bola viva entra pela parte superior do aro e atravessa o cesto. Um cesto de campo vale 2 (dois) pontos. Não existem lances livres. Depois do cesto de campo convertido a bola é repostada em jogo em qualquer parte da linha de fundo. O atleta tem 5 (cinco) segundos para repor a bola em jogo.

**7. Regra dos 5 segundos:** apenas se aplica a regra, nas reposições de bola em jogo.

**8. Regra dos 8 segundos:** não se aplica a regra (transição da defesa para o ataque). No entanto, em 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.

**9. Regra dos 24 segundos:** não se aplica linearmente. No entanto, 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.

**10. Faltas e Violações:** uma falta é uma infração das Regras do Jogo que implica um contacto pessoal com um adversário ou um comportamento antidesportivo. Ao ser averbada uma 5ª (quinta) falta pessoal a um atleta, este será excluído do jogo. Uma violação é uma infração das Regras do Jogo pela qual o árbitro parará imediatamente o jogo e concederá a bola aos adversários para repor pelas linhas laterais ou finais.

**11. Reposições:** após uma falta ou violação, o atleta deverá repor a bola em jogo no lugar indicado pelo árbitro, que será o mais próximo do local da infração. Desde que a bola está à sua disposição o atleta tem 5 (cinco) segundos para passar a bola a um atleta de campo. Quando um atleta, efetua uma reposição de bola nenhum atleta deverá ter uma parte do corpo em cima ou para além da linha onde é efetuada a reposição.

**12. Empate:** se o jogo estiver empatado no fim do 4º (quarto) período, será este o resultado final. Não existirá nenhum prolongamento.

**13. Falta Administrativa:** as Equipas que se apresentem com 7 (sete) atletas ou menos, poderão realizar o jogo, desde que sejam constituídas por, pelo menos 5 (cinco) atletas de início. Contudo, para efeitos classificativos, os pontos correspondentes à vitória serão averbados à Equipa da Freguesia que cumprir o presente regimento, independentemente do resultado do jogo. À Equipa infratora ser-lhe-á averbada **falta administrativa**, sendo o resultado final a considerar de 0-20 (zero a vinte).

**14. Falta de Comparência:** é atribuída derrota por 0-20 (zero a vinte) à Equipa da Freguesia que não comparecer ao jogo.

**15. Sanções Disciplinares:** se no decurso do jogo uma das Equipas ficar reduzida a 2 (dois) atletas, o jogo não poderá prosseguir. Caso a Equipa se encontre na posição de vencedora será averbada uma derrota, o resultado final será de 20-0 (vinte a zero). Se a Equipa se encontrar em desvantagem no momento da interrupção do jogo, será registado o resultado nesse instante.

**16.** Os pontos **13, 14 e 15** deverão ser sempre cumpridos, não existindo possibilidade de qualquer base de entendimento entre treinadores ou técnicos responsáveis pelas Equipas das Freguesias, aquando da realização dos jogos.

## Artigo 5.º

### Classificação, Pontuação e Desempate

**1.** A classificação das Equipas das Freguesias nas várias fases do Quadro Competitivo é determinada pela soma dos pontos obtidos no total dos jogos efetuados, de acordo com o seguinte critério:

- 1.1.** Vitória: 3 (três) pontos;
- 1.2.** Empate: 2 (dois) pontos;
- 1.3.** Derrota ou Falta Administrativa: 1 (um) ponto;
- 1.4.** Falta de Comparência: 0 (zero) pontos.



2. A classificação final é estabelecida por ordem decrescente dos pontos obtidos, sendo a grelha de classificações iniciada pela Equipa com o maior número de pontos.

3. Quando uma Equipa, por qualquer razão, **for eliminada da competição**, todos os jogos por ela realizados **são anulados**.

4. No caso de igualdade de pontos entre Equipas no final de cada Fase Local ou Final, o desempate é feito de acordo com os seguintes critérios:

4.1. Resultado verificado entre as Equipas empatadas;

4.2. Diferença entre pontos marcados e sofridos, sendo melhor classificada a Equipa cuja diferença for maior;

4.3. Equipa com maior número de atletas inscritos.

## **Artigo 6.º** **Arbitragem e Oficiais de Mesa**

1. Os jogos são dirigidos por 1 (um) árbitro e por 1 (um) oficial de mesa.

2. As funções da mesa de jogo são:

2.1. Preencher o boletim de jogo em colaboração com a equipa de arbitragem;

2.2. Cronometrar o tempo de jogo;

3. Auxiliar e colaborar com a equipa de arbitragem.

Os árbitros e oficiais de mesa são elementos dos cursos técnicos profissionais, árbitros jovens dos Cursos de Arbitragem da Associação de Basquetebol de Lisboa e/ou colaboradores dos clubes e das Juntas de Freguesia participantes, supervisionados pela Federação Portuguesa de Basquetebol e pela Associação de Basquetebol de Lisboa.

4. O jogo termina quando o cronometrista faz soar o sinal indicando o fim do tempo de jogo.

## **Artigo 7.º** **Prémios**

Os prémios a atribuir às Equipas são os previstos nas normas estabelecidas no **Regimento Geral das Olisipiadas**.

## **Artigo 8.º** **Inscrições**

As inscrições efetuam-se de acordo com as normas estabelecidas no **Regimento Geral das Olisipiadas**.

**Artigo 9.º**  
**Casos Omissos**

1. Os casos omissos e as dúvidas resultantes da aplicação do presente Regimento, são analisados, integrados e resolvidos, de acordo com a legislação subsidiária aplicável, nomeadamente, a *Lei de Bases da Atividade Física e Desportiva* e os Regulamentos da Federação Portuguesa de Basquetebol, respetivamente pela Coordenação Local ou pela Comissão Executiva e, em última instância, pela Comissão Organizadora.
  
2. Da decisão da Comissão Organizadora não cabe recurso.



