



REGULAMENTO ESPECÍFICO DE BASQUETEBOL 2025-2026



ÍNDICE

1.	Introdução	2
2.	Escalões etários	3
3.	Constituição das Equipas	4
4.	Regulamentos Técnico-Pedagógico Infantis A (Sub-11)	5
5.	Regulamento Técnico-Pedagógico Infantis B (Sub-13)	6
6.	Regulamento Técnico-Pedagógico Iniciados (Sub-15)	8
7.	Regulamento Técnico-Pedagógico Juvenis (Sub-18) e Juniores (Sub-21)	10
8.	Classificação, Pontuação e Desempate	12
9.	Arbitragem	13
10.	DE Escola Ativa	14
11.	Casos Omissos	15

1. INTRODUÇÃO

Este Regulamento Específico aplica-se a todas as competições de Basquetebol realizadas no âmbito do Regulamento Geral de Funcionamento do Desporto Escolar (RGFDE), em conformidade com o estipulado no Regulamento de Provas e Competições do Desporto Escolar (RPCDE) 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 A(Sub-11), Infantis B(Sub-13), Iniciados(Sub-15), Juvenis(Sub-18) e Juniores(Sub-21) integrado neste documento.

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

2.1. Escalões Etários

Os alunos participantes nas várias competições do Desporto Escolar distribuem-se por escalões etários, de acordo com o seguinte quadro:

ESCALÃO	ANO DE NASCIMENTO
INFANTIL A (SUB 11)	2015 a 2017
INFANTIL B (SUB 13)	2013 e 2014
INICIADO (SUB 15)	2011 e 2012
JUVENIL (SUB 18)	2008 a 2010
JÚNIOR (SUB 21)	2004 a 2007

2.2. Tempo de Jogo e variantes da modalidade

ESCALÕES	BOLA	TEMPO DE JOGO	OBSERVAÇÕES
INFANTIL A (SUB 11)	N.º 5	1ª parte - (2x8') 2ª parte - (2x8') Intervalos: Entre partes – 5' (muda de campo) Entre quartos – 2'	- Tempo de jogo “CORRIDO” - Ver regulamento técnico-pedagógico
INFANTIL B (SUB 13)	N.º 6	1ª parte - (2x8') 2ª parte - (2x8') Intervalos: Entre partes – 5' (muda de campo) Entre quartos – 2'	- Tempo de jogo “CORRIDO” - Ver regulamento técnico-pedagógico
INICIADO (SUB 15)	N.º 6 (Masc.) N.º 6 (Fem.)	1ª parte - (2x12') 2ª parte - (2x12') Intervalos: Entre partes – 8' (muda de campo) Entre quartos – 2'	- Tempo de jogo “CORRIDO” - Ver regulamento técnico-pedagógico
JUVENIL (SUB 18) JUNIORES (SUB 21)	N.º 7 (Masc.) N.º 6 (Fem.)	1ª parte - (2x10') 2ª parte - (2x10') Intervalos: Entre partes – 10' (muda de campo) Entre quartos – 2'	Tempo de jogo “CRONOMETRADO”

NOTA: Nos escalões de juvenis (sub 18) e juniores (sub-21) é permitido solicitar um (1) “pedido de desconto de tempo” – “time out”, de cinquenta segundos (50'') por cada quarto. Nos escalões de Iniciados (sub 15) é permitido solicitar apenas um (1) “pedido de desconto de tempo” – “time out”, de cinquenta segundos (50'') em cada uma das partes do jogo.

No caso em que o tempo de jogo é em **“TEMPO CORRIDO”**, **os 2 (dois) minutos finais do jogo serão cronometrados**. Durante o **“TEMPO CORRIDO”** o cronómetro só para durante as substituições ou em caso de anomalia verificada (acidente, lançamentos livres, 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 aluno juiz-árbitro (mediante ponto 6 deste Regulamento)
- 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. Sempre que uma equipa se apresente entre 5 a 9 jogadores, 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 uma equipa se apresente com menos de 5 jogadores, 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 o jogo a referida equipa por falta administrativa.

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 cumpridos, não existindo possibilidade de qualquer base de entendimento entre os professores responsáveis pelos grupos-equipa, aquando da efetivação dos jogos.

4. REGULAMENTO TÉCNICO- PEDAGÓGICO

Os Regulamentos Técnico-Pedagógicos têm como objetivo primordial, criar situações que favoreçam a adaptabilidade do jogo e de todas as suas condicionantes à respetiva idade e ao desenvolvimento dos praticantes. Os Regulamentos que estruturam a prática competitiva no Desporto Escolar procuram, por isso, salvaguardar a introdução de uma série de princípios pedagógicos simplificados e facilitadores de uma evolução sustentada e uma adaptabilidade crescente, até atingir o jogo formal.

No Escalão de Infantis A apesar de se desenvolver ao nível do “DE Escola Ativa”, os Grupos-Equipas são mistos. No escalão de Infantis B é obrigatória as equipas serem mistas com um único quadro competitivo. Nos escalões de Iniciados, Juvenis e Juniores, os Grupos-Equipa terão de ser definidos por género: “masculino” ou “feminino”.

TÉCNICO-PEDAGÓGICO INFANTIS A(SUB-11)

Apesar do Escalão Infantil A se desenvolver ao nível “DE Escola Ativa”, sugere-se os seguintes pressupostos de organização:

- 4.1. O formato do jogo a utilizar é o 4x4 em campos de dimensão mais reduzida (laterais);
- 4.2. As equipas devem ser obrigatoriamente “mistas”. Dessa forma, a equipa em jogo deve ser constituída, obrigatoriamente, no mínimo por **1 elemento de cada género**;
- 4.3. Durante o jogo **todos os elementos** inscritos no boletim de jogo terão de jogar, **pelo menos, 1 período**;
- 4.4. Cada jogo tem a duração de 32 (trinta e dois) minutos, dividido em 4 (quatro) períodos de 8 (oito) minutos, com intervalos de 5 (cinco) minutos;
- 4.5. Não há possibilidade de pedir *tempos mortos/time out*;
- 4.6. **Sistema de competição** - O quadro competitivo deve desenvolver-se com base em convívios, procurando-se que cada equipa realize o maior número possível de jogos;

NOTA:

Sempre que possível, nos encontros deste escalão, **devem ser criadas estações, com habilidades técnicas específicas/jogos de skills**, para as equipas que não se encontram em competição. Estas estações devem facultar experiências, com formatos competitivos, motivadoras, mas cujo objetivo é desenvolver os fundamentos técnicos da modalidade.

5. TÉCNICO-PEDAGÓGICO INFANTIS B(SUB-13)

5.1. O formato do jogo é de 5x5 em campos de dimensão mais reduzida (laterais);

5.2. A altura do cesto recomendada é de 3,05 m;

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

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

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

5.6. As equipas que se apresentem com 12 (Doze) jogadores (as) terão de utilizar 6 (seis) jogadores (as) no 1º quarto e os outros (as) 6 (seis) jogadores (as) no 2º quarto, fazendo **substituições livremente** entre os (as) jogadores (as) selecionados (as) para cada quarto de jogo, **a entrada no respetivo quarto tem de ser devidamente assinalada** no boletim de jogo;

5.7. Durante o jogo, cada jogador pode participar num máximo de três quartos;

5.8. Em caso de substituição por acumulação de faltas, lesão evidente ou sanção disciplinar, o quarto em que se verifique essa ocorrência é considerado como um quarto completo jogado, quer para o substituído, quer para o substituto;

- 5.9. Nos Escalões Infantil B (**equipas mistas**), é **obrigatório** que em todos os quartos, estejam em campo alunos de ambos os géneros, pelo menos um aluno de um dos géneros;
- 5.10. Substituições – não são permitidas substituições durante os dois primeiros quartos de jogo, salvo se um jogador se lesionar, for desqualificado ou atingir as 5 (cinco) faltas pessoais, salvaguardando o exposto em 5.5 e 5.6. Durante o terceiro e quarto quartos, são permitidas todas e quaisquer substituições que o treinador entenda efetuar;
- 5.11. No caso das equipas com oito e nove jogadores, nenhum jogador poderá jogar mais de três quartos de uma partida e terão de descansar no mínimo um quarto até final do terceiro quarto;
- 5.12. 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 suplente no “banco”, ele poderá substituir o jogador desqualificado, independentemente do tempo e quartos que tenha jogado;
- 5.13. Regra dos 5 segundos - não se aplica a regra dos 5 segundos, exceto na reposição de bola em jogo;
- 5.14. 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;
- 5.15. Nas reposições da bola em jogo na zona de defesa, só há paragem do cronómetro em caso de ter ocorrido uma falta pessoal;
- 5.16. Em todas as outras situações, o jogo prossegue de imediato, não sendo necessário um árbitro autorizar a reposição/"tocar na bola" e não há paragem do cronómetro;
- 5.17. O disposto nas duas alíneas anteriores não se aplica durante os dois últimos minutos do 4º quarto, nem do(s) quartos(s) suplementar(es), durante o(s) qual(is) o cronómetro para sempre que um árbitro assinale qualquer ocorrência;

- 5.18. Em casos que o justifiquem, os árbitros poderão parar o jogo e o cronómetro; por exemplo: se a bola não puder ser reposta de imediato, por ter ido para longe; se um jogador (ou mais) se tiver lesionado;
- 5.19. O jogador que repõe a bola em jogo não pode tirar vantagem do facto de não ser necessário haver autorização do árbitro para fazer a reposição, nomeadamente em relação ao local da mesma; nesse caso, o árbitro deve assinalar violação e a posse da bola é concedida à outra equipa;
- 5.20. Só pode haver substituições quando o cronómetro está parado;
- 5.21. A existência dos aparelhos de 24 segundos em jogos de **SUB-13** não se aplica.

6. TÉCNICO-PEDAGÓGICO INICIADOS (SUB-15)

- 6.1. O formato do jogo é de 5x5. Por jogo, cada equipa só pode utilizar um máximo de 12 (doze) e um mínimo de 10 (dez) jogadores;
- 6.2. Para as equipas que se apresentarem com 10 (dez) jogadores (as), todos os atletas têm de cumprir um quarto de jogo completo, até ao final do 2º quarto;
- 6.3. As equipas que se apresentem com 11 (onze) jogadores (as) terão de utilizar 6 (seis) jogadores (as) no decorrer do **1º ou 2º quarto**, fazendo **substituições livremente** entre esses (as) 6 (seis) jogadores (as), **a entrada no respetivo quarto tem de ser devidamente assinalada** no boletim de jogo. Os outros 5 (cinco) jogadores (as) serão utilizados no quarto contrário (1º ou 2º), sem possibilidade de substituição;
- 6.4. As equipas que se apresentem com 12 (Doze) jogadores (as) terão de utilizar 6 (seis) jogadores (as) no 1º quarto e os outros (as) 6 (seis) jogadores (as) no 2º quarto, fazendo **substituições livremente** entre os (as) jogadores (as) seleccionados (as) para cada quarto de jogo, **a entrada no respetivo quarto tem de ser devidamente assinalada** no boletim de jogo;
- 6.5. Durante o jogo, cada jogador pode participar num máximo de três quartos;
- 6.6. Em caso de substituição por acumulação de faltas, lesão evidente ou sanção disciplinar, o quarto em que se verifique essa ocorrência é considerado como um quarto completo jogado, quer para o substituído, quer para o substituto;

- 6.7. Substituições – não são permitidas substituições durante os dois primeiros quartos de jogo, salvo se um jogador se lesionar, for desqualificado ou atingir as 5 (cinco) faltas pessoais, salvaguardando o exposto em 6.3 e 6.4. Durante o terceiro e quarto quartos, são permitidas todas e quaisquer substituições que o treinador entenda efetuar;
- 6.8. No caso das equipas com oito e nove jogadores, nenhum jogador poderá jogar mais de três quartos de uma partida e terão de descansar no mínimo um quarto até final do terceiro quarto;
- 6.9. 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 suplente no “banco”, ele poderá substituir o jogador desqualificado, independentemente do tempo e quartos que tenha jogado;
- 6.10. Nas reposições da bola em jogo na zona de defesa, só há paragem do cronómetro em caso de ter ocorrido uma falta pessoal;
- 6.11. Em todas as outras situações, o jogo prossegue de imediato, não sendo necessário um árbitro autorizar a reposição/"tocar na bola" e não há paragem do cronómetro;
- 6.12. O disposto nas duas alíneas anteriores não se aplica durante os dois últimos minutos do 4º quarto, nem do(s) quartos(s) suplementar(es), durante o(s) qual(is) o cronómetro para sempre que um árbitro assinale qualquer ocorrência;
- 6.13. Em casos que o justifiquem, os árbitros poderão parar o jogo e o cronómetro; por exemplo: se a bola não puder ser reposta de imediato, por ter ido para longe, se um jogador (ou mais) se tiver lesionado;
- 6.14. O jogador que repõe a bola em jogo não pode tirar vantagem do facto de não ser necessário haver autorização do árbitro para fazer a reposição, nomeadamente em relação ao local da mesma; nesse caso, o árbitro deve assinalar violação e a posse da bola é concedida à outra equipa;
- 6.15. Só pode haver substituições quando o cronómetro está parado;

6.16. A existência dos aparelhos de 24 segundos em jogos de **SUB-15** não é obrigatória, devendo, no entanto, ser da responsabilidade do cronometrista a determinação dos 24 segundos, sempre que o aparelho de 24 segundos não exista.

7. TÉCNICO-PEDAGÓGICO JUVENIS (SUB-18) E JUNIORES (SUB-21)

7.1. O formato do jogo é de 5x5. Por jogo, cada equipa só pode utilizar um máximo de 12 (doze) e um mínimo de 10 (dez) jogadores;

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

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

7.4. As equipas que se apresentem com 12 (Doze) jogadores (as) terão de utilizar 6 (seis) jogadores (as) no 1º quarto e os outros (as) 6 (seis) jogadores (as) no 2º quarto, fazendo **substituições livremente** entre os (as) jogadores (as) selecionados (as) para cada quarto de jogo, **a entrada no respetivo quarto tem de ser devidamente assinalada** no boletim de jogo;

7.5. Durante o jogo, cada jogador pode participar num máximo de três quartos;

7.6. Em caso de substituição por acumulação de faltas, lesão evidente ou sanção disciplinar, o quarto em que se verifique essa ocorrência é considerado como um quarto completo jogado, quer para o substituído, quer para o substituto;

7.7. Substituições – não são permitidas substituições durante os dois primeiros quartos de jogo, salvo se um jogador se lesionar, for desqualificado ou atingir as 5 (cinco) faltas pessoais, salvaguardando o exposto em 7.3. e 7.4. Durante o terceiro e quarto quartos, são permitidas todas e quaisquer substituições que o treinador entenda efetuar;

- 7.8. No caso das equipas com oito e nove jogadores, nenhum jogador poderá jogar mais de três quartos de uma partida e terão de descansar no mínimo um quarto até final do terceiro quarto;
- 7.9. 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 suplente no “banco”, ele poderá substituir o jogador desqualificado, independentemente do tempo e quartos que tenha jogado;
- 7.10. Nas reposições da bola em jogo na zona de defesa, só há paragem do cronómetro em caso de ter ocorrido uma falta pessoal;
- 7.11. Em todas as outras situações, o jogo prossegue de imediato, não sendo necessário um árbitro autorizar a reposição/"tocar na bola" e não há paragem do cronómetro;
- 7.12. O jogador que repõe a bola em jogo não pode tirar vantagem do facto de não ser necessário haver autorização do árbitro para fazer a reposição, nomeadamente em relação ao local da mesma; nesse caso, o árbitro deve assinalar violação e a posse da bola é concedida à outra equipa;
- 7.13. Só pode haver substituições quando o cronómetro está parado;
- 7.14. A existência dos aparelhos de 24 segundos em jogos é obrigatória, devendo, no entanto, ser da responsabilidade do cronometrista a determinação dos 24 segundos, sempre que o aparelho de 24 segundos não exista.

8. CLASSIFICAÇÃO, PONTUAÇÃO, DESEMPATE

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:

- | | |
|-----------------------------------|----------|
| ● Vitória | 2 Pontos |
| ● Derrota ou Falta Administrativa | 1 Ponto |
| ● Falta de Comparência | 0 Pontos |

8.1. Em caso de empate, em qualquer escalão, terá lugar um prolongamento de cinco minutos, efetuando-se a escolha do campo em função da “posse de bola alternada”. 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;

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

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

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

8.4.1. 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 Desqualificante
 - Falta Técnica

- Falta Antidesportiva
- Falta Pessoal

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

9. ARBITRAGEM

9.1. Os jogos são dirigidos por 2 alunos/árbitros com formação e por 2 oficiais de mesa;

9.2. Compete ao professor responsável pelo grupo-equipa a formação básica dos seus mais diretos colaboradores (árbitro, oficial de mesa) de acordo com o previsto no Plano Nacional de Formação de Juízes Árbitros Escolares (ver 9.3.);

9.3. No ano letivo 2025-2026, no que diz respeito à seleção/participação dos alunos juízes-árbitros, nas diferentes fases do quadro competitivo, apresentam-se os seguintes esclarecimentos.

9.3.1. A modalidade de Basquetebol integra o Plano Nacional de Formação de Juízes-Árbitros Escolares (PNFJAE), que tem como grandes objetivos a promoção da participação dos alunos no fenómeno desportivo enquanto processo de formação integral, segundo variadas formas de intervenção, nomeadamente juízes-árbitros e a criação de uma bolsa de juízes-árbitros escolares que responda às necessidades dos diversos eventos desportivos de âmbito do DE;

9.3.2. O Regulamento de Funcionamento do Plano Nacional de Formação de Juízes-Árbitros Escolares (RFPNFJAE) em vigor aplica-se a todas as competições da modalidade de Basquetebol realizadas no âmbito do Desporto Escolar;

9.3.3. A seleção/participação do(s) aluno(s) juiz(es)-árbitro(s) escolar(es) para as diferentes fases de competição regem-se pelos seguintes requisitos:

- Na fase local:** em todos os jogos da fase local é obrigatório que cada grupo-equipa seja acompanhada pelo(s) seu(s) juiz(es)-árbitro(s), com a formação de Fase Escola PNFJAE (nível 1) concluída e devidamente inscrito nos Documentos de Gestão do Desporto Escolar (DGDE), com essa função.
- Na fase regional:** os alunos juízes-árbitros selecionados pelos professores formadores regionais e convocados pelas CRDE/CLDE terão de ter a Fase Local de formação PNFJAE

(nível 2) concluída. O número de juízes-árbitros a selecionar respeitará as quotas estabelecidas pela CRDE e serão convocados de acordo com a melhor classificação da pauta geral da fase local (nível 2), havendo representatividade de gênero (mínimo 1 J/A) desde que estejam entre os dez primeiros da pauta geral da fase local. Dentro das quotas estabelecidas será dada prioridade de seleção ao(s) aluno(s) juiz(es)-árbitro(s) escolar(es) do(s) Grupo(s)-equipa(s) apurados, sempre que se verifique igualdade no valor de classificação final (ver critérios de avaliação no RFPNFJAE).

Caso não seja possível garantir a quota estabelecida pela CRDE, o(s) grupo(s)-equipa(s) têm de se fazer acompanhar do(s) seu(s) aluno(s) juiz(es)-árbitro(s) com a formação de Fase Escola PNFJAE (nível 1) concluída e devidamente inscrito nos DGDE, com essa função.

- c. **Na fase nacional:** os alunos juízes-árbitros selecionados pelos professores formadores regionais e convocados pelas CRDE/CLDE terão de ter a Fase Regional de formação PNFJAE (nível 3) concluída. O número de juízes-árbitros a selecionar respeitará as quotas estabelecidas pela CNDE e serão convocados de acordo com a melhor classificação da pauta geral da fase regional (nível 3). Dentro das quotas estabelecidas será dada prioridade de seleção ao(s) aluno(s) juiz(es)-árbitro(s) escolar(es) do(s) Grupo(s)-equipa(s) apurados, sempre que se verifique igualdade no valor de classificação final (ver critérios de avaliação no RFPNFJAE). Caso não seja possível garantir a quota estabelecida para a fase nacional, vão selecionar-se os alunos que cumpram os critérios estabelecidos na fase anterior de formação.

10. DE Escola Ativa

Uma vez que o DE Escola Ativa pode ser desenvolvido em qualquer escalão/ciclo, sugerimos que, no âmbito da modalidade de Basquetebol, o enquadramento seja de acordo com o nível de desempenho dos alunos, procurando assim meios facilitadores adequados para uma aprendizagem com etapas seguras.

O quadro competitivo deve desenvolver-se com base em convívios, procurando-se que cada equipa realize o maior número possível de jogos. Puderam iniciar com pequenas competições internas e/ou escolas da proximidade, em formato basquetebol 3x3 em meios-campos. Passarem depois para uma fase de progressão competitiva, num formato de jogo reduzido em 4x4 com campos de dimensão mais reduzida (laterais) e que seja abordada na lógica dos regulamentos técnico pedagógicos de Infantil A (Sub-11) seguindo para o regulamento técnico pedagógico de Infantil B (ver pontos 5 e 6).

11. 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 de Desporto Escolar.