REPÚBLICA PORTUGUESA | EDUCAÇÃO, CIÊNCIA E INOVAÇÃO

AGSE AGÊNCIA PARA A GESTÃO DO SISTEMA EDUCATIVO

Desporto Escolar

BASQUETEBOL

REGULAMENTO ESPECÍFICO

2026-2028



Ficha Técnica

Título

Regulamento Específico de Basquetebol 2026-2028

Data

Outubro de 2026

Edição

1.ª edição

Autoria

Agência para a Gestão do Sistema Educativo, I. P.

Coordenação

Unidade de Desporto Escolar

Página eletrónica oficial

Desporto Escolar

Índice

Índice 3
Introdução 5
Capítulo I **Caraterísticas da competição** 6
Artigo 1º **Escalões etários** 6
Artigo 2º **Tipologia das Provas, Formato de jogo e variantes da modalidade** 6
Artigo 3º **Instalações Desportivas/ Dimensões do espaço de prática** 7
Artigo 4º **Material e equipamento** 8
Artigo 5º **Organização Temporal da Competição/Tempo de Jogo** 8
Capítulo II **Constituição das equipas e normas regulamentares** 10
Artigo 6º **Constituição das equipas** 10
Artigo 7º **Acreditação ou identificação** 10
Artigo 8º **Falta administrativa e Falta de Comparência** 10
Artigo 9º **Subidas de escalão** 11
Artigo 10º **Elegibilidade dos alunos e participação de alunos federados** 11
Capítulo III **Regulamento técnico-pedagógico** 12
Artigo 11º **DE Jogar +** 12
Artigo 12º **Infantil B (Sub 13)** 13
Artigo 13º **Iniciado (Sub 15)** 15
Artigo 14º **Juvenil (Sub 18)** 17
Artigo 15º **Júnior (Sub 21)** 18
Capítulo IV **Organização das provas e competições** 20
Artigo 16º **Procedimentos** 20
Capítulo V **Sistema de Classificação** 21
Artigo 17º **Critérios de pontuação e de desempate** 21
Capítulo VI **Ajuizamento, Arbitragem ou Secretariado** 22
Artigo 18º **Ajuizamento** 22

Capítulo VII **Ética e Fair-Play** 24
Artigo 19º **Cartão Branco** 24
Capítulo VIII **Disposições Finais** 24
Artigo 20º **Considerações Finais** 24

Introdução

Este Regulamento Específico aplica-se a todas as competições de Basquetebol realizadas no âmbito do Regulamento Geral de Funcionamento do Desporto Escolar (RGFDE) e em conformidade com o estipulado no Regulamento de Provas e Competições do Desporto Escolar (RPCDE) e Regras oficiais da Federação Portuguesa de Basquetebol em vigor. Inclui, ainda, orientações pedagógicas para a prática do Basquetebol no âmbito do projeto «DE Jogar+».

O presente regulamento visa promover a prática do Basquetebol no Desporto Escolar de forma inclusiva, participativa e progressiva, através de experiências de iniciação, formação e competição adequadas aos diferentes projetos e atividades, em alinhamento com os Projetos Educativos das escolas e com a Estratégia Nacional para o Desporto Escolar 2026-2036, contribuindo para a formação integral dos alunos e para o seu desenvolvimento desportivo.

No projeto «DE Competição», as provas e competições constituem a expressão do trabalho pedagógico e desportivo desenvolvido de forma regular e continuada pelos Grupos-Equipa, valorizando a participação efetiva, o compromisso dos alunos e a identidade da escola. A participação competitiva pressupõe a integração efetiva dos alunos no respetivo Grupo-Equipa e a sua participação regular no processo de treino e preparação desenvolvido pela escola, nos termos do RGFDE e do RPCDE, não sendo permitida a inscrição de alunos exclusivamente para reforço competitivo pontual.

Capítulo I

Caraterísticas da competição

Artigo 1º

Escalões etários

1. Para efeitos de participação nas atividades e competições do Desporto Escolar, quando aplicável, os alunos enquadram se por escalões etários, nos termos da tabela que se segue:

ANO LETIVO / ESCALÃO	2026/2027	2027/2028
	Ano de Nascimento	Ano de Nascimento
Infantil A (Sub 11)	2016 a 2018	2017 a 2019
Infantil B (Sub 13)	2014 e 2015	2015 e 2016
Iniciado (Sub 15)	2012 e 2013	2013 e 2014
Juvenil (Sub 18)	2009 a 2011	2010 a 2012
Júnior (Sub 21)	2005 a 2008	2006 a 2009

2. Os alunos do escalão Infantil A (Sub 11) podem participar nas atividades de treino dos Grupos-Equipa (GE) do projeto «DE Competição», incluindo o exercício de funções de arbitragem e de aluno-dirigente exclusivamente no âmbito dos treinos, não podendo participar nas provas e competições deste projeto na qualidade de alunos-praticantes, juízes-árbitros ou alunos-dirigentes.

3. Os alunos referidos no número anterior devem constar da ficha de inscrição do respetivo Grupo-Equipa, não sendo contabilizados para efeitos do número mínimo de alunos exigido para a sua constituição.

Artigo 2º

Tipologia das Provas, Formato de jogo e variantes da modalidade

1. A modalidade organiza-se, preferencialmente, em Basquetebol 5x5 nos escalões Infantil B (Sub 13), Iniciado (Sub 15), Juvenil (Sub 18) e Júnior (Sub 21).
2. No âmbito do DE Jogar+ e do DE Escola Ativa podem ser utilizados formatos simplificados, designadamente 3x3 e 4x4, em meios-campos ou campos de

dimensão reduzida, em função do nível de desempenho, idade, objetivos pedagógicos, espaço e recursos disponíveis.

3. As fases locais, regionais e nacionais podem adotar modelos de convívio, torneio, poule, liga ou eliminatória, de acordo com o Regulamento de Prova respetivo, privilegiando-se, sempre que possível, a participação efetiva e o maior número de jogos.

4. No escalão Infantil B (Sub 13), o modelo competitivo deve privilegiar a integração, a participação e a aprendizagem, evitando modelos de eliminação precoce.

ESCALÃO	VARIANTE
Infantil A (Sub 11)	Basquetebol 4x4
Infantil B (Sub 13)	Basquetebol 5x5
Iniciado (Sub 15)	Basquetebol 5x5
Juvenil (Sub 18)	Basquetebol 5x5
Júnior (Sub 21)	Basquetebol 5x5

Artigo 3º

Instalações Desportivas/ Dimensões do espaço de prática

1. Os jogos devem realizar-se, preferencialmente, em instalações com condições regulamentares e de segurança adequadas à prática do Basquetebol.
2. No escalão Infantil B (Sub 13) recomenda-se a utilização de campos de dimensão reduzida, nomeadamente campos laterais, sempre que as condições da instalação o permitam.
3. No DE Jogar+ devem ser utilizadas dimensões adaptadas, incluindo meios-campos para 3x3 e campos reduzidos para 4x4, de acordo com os objetivos da atividade e as condições locais.
4. Qualquer adaptação deve salvaguardar a segurança dos participantes, a qualidade da experiência e a possibilidade de intervenção efetiva dos alunos.

ESCALÃO	Dimensões
Infantil A (Sub 11)	20m x 13m
Infantil B (Sub 13)	20m x 18m
Iniciado (Sub 15)	40m x 20m
Juvenil (Sub 18)	40m x 20m
Júnior (Sub 21)	40m x 20m

Artigo 4º

Material e equipamento

1. A bola de jogo deve respeitar, preferencialmente, a seguinte correspondência, sem prejuízo de adaptações justificadas pelas condições da prova.
2. A altura do cesto recomendada para o escalão Infantil B (Sub 13) é de 3,05 m.
3. Todos os alunos devem apresentar-se com equipamento próprio, identificador da escola e camisolas numeradas.
4. O equipamento e o material devem ser adequados à idade e às características dos participantes e cumprir as condições de segurança da instalação.

ESCALÃO	Bola
Infantil A (Sub 11)	Nº 5
Infantil B (Sub 13)	Nº 6
Iniciado M (Sub 15) e Iniciado F (Sub 15)	Nº 6
Juvenil F (Sub 18) e Júnior F (Sub 21)	Nº 6
Juvenil M (Sub 18) e Júnior M (Sub 21)	Nº 7

Artigo 5º

Organização Temporal da Competição/Tempo de Jogo

1. O tempo de jogo é definido por escalão e deve articular-se com o modelo técnico-pedagógico:

2. No escalão Infantil B (Sub 13) não há possibilidade de solicitar desconto de tempo.
3. No escalão Iniciado (Sub 15) é permitido solicitar um desconto de tempo de 50 segundos em cada parte do jogo.
4. Nos escalões Juvenil (Sub 18) e Júnior (Sub 21) é permitido solicitar um desconto de tempo de 50 segundos em cada quarto.
5. Nos jogos em tempo corrido, o cronómetro pode ser parado nas situações previstas nas regras adaptadas, nomeadamente durante substituições, lesões, interrupções do jogo e outras anomalias. Nos dois últimos minutos do quarto período e nos prolongamentos, aplica-se o regime de paragem do cronómetro previsto para a competição.
6. O período efetivo de jogo pode ser ajustado em convívios ou torneios escolares, quando o número de equipas, espaços disponíveis e objetivos pedagógicos o justifiquem, devendo essa condição constar do programa da atividade.

Escalão	Tempo de jogo	Relógio	Intervalos
Infantil B (Sub 13)	4 x 8 minutos	Tempo corrido	2 min entre quartos; 5 min entre partes
Iniciado (Sub 15)	4 x 12 minutos	Tempo corrido	2 min entre quartos; 8 min entre partes
Juvenil (Sub 18)	4 x 10 minutos	Tempo cronometrado	2 min entre quartos; 10 min entre partes
Júnior (Sub 21)	4 x 10 minutos	Tempo cronometrado	2 min entre quartos; 10 min entre partes

Capítulo II

Constituição das equipas e normas regulamentares

Artigo 6º

Constituição das equipas

1. Nos escalões Infantil B (Sub 13), Iniciado (Sub 15), Juvenil (Sub 18) e Júnior (Sub 21), cada equipa é constituída, por jogo, por um mínimo de 10 e um máximo de 12 jogadores.
2. Cada Grupo-Equipa deve ainda assegurar:
   a) 1 professor responsável pelo Grupo-Equipa;
   b) Alunos com formação e inscrição adequadas para as funções de juiz-árbitro e oficial de mesa, nos termos do PNFJAE e da regulamentação aplicável.
   c) A constituição dos Grupos-Equipa por género observa o modelo definido para cada escalão. No escalão Infantil B (Sub 13), a competição é mista, devendo ser garantida a presença de alunos de ambos os géneros em campo em todos os quartos.

Artigo 7º

Acreditação ou identificação

1. Antes do início de cada jogo é obrigatória a acreditação e identificação dos alunos praticantes, juízes-árbitros, oficiais de mesa, professores responsáveis e demais participantes previstos.
2. A identificação é efetuada através dos meios oficiais do Desporto Escolar e dos documentos de identificação válidos exigidos pela regulamentação aplicável.
3. Compete à organização verificar a regularidade das inscrições e a correspondência entre os participantes e os elementos constantes da documentação da competição.

Artigo 8º

Falta administrativa e Falta de Comparência

1. A equipa que se apresente com 5 a 9 jogadores pode realizar o jogo, mas é-lhe averbada falta administrativa. Para efeitos de classificação, a falta administrativa corresponde a 1 ponto e o resultado a considerar é 0–20.

2. A equipa que se apresente com menos de 5 jogadores incorre em falta de comparência, sendo-lhe atribuídos 0 pontos e considerado o resultado de 0–20.
3. Quando uma equipa fica reduzida, durante o jogo, a menos de 5 jogadores em campo, aplicam-se as Regras Oficiais da Federação Portuguesa de Basquetebol quanto à possibilidade de continuidade do jogo. Se o jogo não puder prosseguir, será aplicada a consequência regulamentar correspondente à falta administrativa.
4. As condições previstas neste artigo são de aplicação obrigatória e não podem ser objeto de acordo entre os professores responsáveis pelos Grupos-Equipa.

Artigo 9º

Subidas de escalão

1. A decisão de subida de escalão deve respeitar o princípio do harmonioso desenvolvimento do aluno e implica que, no decurso desse ano letivo, o aluno deixe de poder participar, em competições oficiais, no escalão correspondente à sua idade.
2. Nos escalões Infantil A (Sub 11) e Juvenil (Sub 18), não é permitida a subida ao escalão imediatamente superior
3. No escalão Infantil B (Sub 13), a subida ao escalão imediatamente superior é permitida aos alunos que se encontrem em qualquer um dos anos do escalão correspondente à sua idade.
4. No escalão de Iniciado (Sub 15), a subida ao escalão imediatamente superior apenas é permitida aos alunos que se encontrem no último ano do escalão correspondente à sua idade.

Artigo 10º

Elegibilidade dos alunos e participação de alunos federados

1. A condição de aluno federado não constitui impedimento à participação nas provas e competições de Futsal do projeto «DE Competição».
2. A participação dos alunos federados deve compatibilizar-se com a criação de oportunidades efetivas de participação, progressão e sucesso desportivo para os alunos não federados.

3. Apenas podem participar, na qualidade de alunos-praticantes, nas provas e competições do projeto «DE Competição» os alunos devidamente inscritos no respetivo Grupo-Equipa e que nele desenvolvam atividade regular ao longo do ano letivo, nos termos do RGFDE e do RPCDE, não sendo permitida a participação exclusivamente para reforço competitivo pontual.
4. Compete ao professor responsável pelo GE assegurar o cumprimento dos requisitos de elegibilidade e participação e o registo da condição de aluno federado ou não federado no processo de inscrição. Sempre que solicitado pela entidade organizadora, o AE/EnA/EEPC deve disponibilizar os elementos necessários à comprovação da integração efetiva e da participação regular dos alunos no Grupo-Equipa, nos termos do RPCDE.
5. A condição de aluno federado na modalidade de Basquetebol deve ser assinalada no boletim de jogo, de acordo com a informação constante do respetivo processo de inscrição, para efeitos de monitorização e análise da participação.

Capítulo III

Regulamento técnico-pedagógico

Artigo 11º

DE Jogar +

1. O DE Jogar+ tem como objetivo proporcionar a todos os alunos experiências desportivas de qualidade, inclusivas, diversificadas e motivadoras. As atividades pedagógicas devem contribuir para desenvolver a literacia física, a autonomia, o gosto pela prática e a confiança dos alunos, respeitando o seu ritmo de desenvolvimento e promovendo uma competição pedagogicamente significativa. Recomenda-se a consulta do Referencial DE Jogar+, onde constam os princípios orientadores do Projeto.
2. No Basquetebol, a competição deve ser pedagogicamente significativa e assegurar progressão adequada entre formatos simplificados e o jogo formal. Devem ser privilegiados:

   a) Participação efetiva do maior número possível de alunos;
   b) Igualdade de oportunidades e inclusão;

c) Progressão adequada à idade e ao nível de desempenho;
d) Fair play, respeito e responsabilidade;
e) Modelos competitivos que evitem exclusão desnecessária;
f) Experiências diversificadas, incluindo jogos, skills e atividades complementares.

3. No DE Jogar+, recomenda-se iniciar com 3x3 em meios-campos e evoluir para 4x4 em campos reduzidos e sugere-se os seguintes pressupostos de organização:

a) O formato do jogo a utilizar é o 4x4 em campos de dimensão mais reduzida (laterais);
b) As equipas devem ser obrigatoriamente "mistas". Dessa forma, a equipa em jogo deve ser constituída, obrigatoriamente, no mínimo por **1 elemento de cada género**;
c) Durante o jogo **todos os elementos** inscritos no boletim de jogo terão de jogar, **pelo menos, 1 período**;
d) Cada jogo tem a duração de 32 minutos, dividido em 4 (quatro) períodos de 8 (oito)minutos, com intervalos de 5 (cinco) minutos;
e) Não há possibilidade de pedir *tempos mortos/time out*;
f) 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;

4. 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.

Artigo 12º

Infantil B (Sub 13)

1. O formato do jogo é de 5x5 em campos de dimensão mais reduzida (laterais);
2. A altura do cesto recomendada é de 3,05 m;

3. Por jogo, cada equipa só pode utilizar um máximo de 12 e um mínimo de 10 jogadores;
4. Para as equipas que se apresentarem com 10 jogadores, todos os atletas têm de cumprir um quarto de jogo completo, até ao final do 2.º quarto;
5. As equipas que se apresentem com 11 jogadores terão de utilizar 6 (seis) jogadores no decorrer do **1.º ou 2.º quarto**, fazendo **substituições livremente** entre esses(as) 6 (seis) jogadores, **a entrada no respetivo quarto tem de ser devidamente assinalada** no boletim de jogo. Os outros 5 (cinco) jogadores serão utilizados no quarto contrário (1.º ou 2.º), sem possibilidade de substituição;
6. As equipas que se apresentem com 12 jogadores terão de utilizar 6 (seis) jogadores no 1.º quarto e os outros 6 (seis) jogadores no 2.º quarto, fazendo **substituições livremente** entre os jogadores selecionados para cada quarto de jogo, **a entrada no respetivo quarto tem de ser devidamente assinalada** no boletim de jogo;
7. Durante o jogo, cada jogador pode participar num máximo de três quartos;
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;
9. No escalão 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;
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 no ponto 5 e 6 do presente artigo. Durante o terceiro e quarto quartos, são permitidas todas e quaisquer substituições que o treinador entenda efetuar;
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;
12. Situação de exceção: se uma equipa ficar reduzida a menos de 5 jogadores 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;

13. Regra dos 5 segundos - não se aplica a regra dos 5 segundos, exceto na reposição de bola em jogo;
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;
15. Nas reposições da bola em jogo na zona de defesa, só há paragem do cronómetro em caso de ter ocorrido uma falta pessoal;
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;
17. O disposto nas duas alíneas anteriores não se aplica durante os dois últimos minutos do 4.º quarto, nem do(s) quartos(s) suplementar(es), durante o(s) qual(is) o cronómetro para sempre que um árbitro assinale qualquer ocorrência;
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;
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;
20. Só pode haver substituições quando o cronómetro está parado;
21. A existência dos aparelhos de 24 segundos em jogos de Infantil B (sub 13) não se aplica.

Artigo 13º

Iniciado (Sub 15)

1. O formato do jogo é de 5x5. Por jogo, cada equipa só pode utilizar um máximo de 12 e um mínimo de 10 jogadores;
2. Para as equipas que se apresentarem com 10 jogadores, todos os atletas têm de cumprir um quarto de jogo completo, até ao final do 2.º quarto;
3. As equipas que se apresentem com 11 jogadores terão de utilizar 6 (seis) jogadores no decorrer do **1.º ou 2.º quarto**, fazendo **substituições livremente** entre esses 6

(seis) jogadores, **a entrada no respetivo quarto tem de ser devidamente assinalada** no boletim de jogo. Os outros 5 (cinco) jogadores serão utilizados no quarto contrário (1.º ou 2.º), sem possibilidade de substituição;

4. As equipas que se apresentem com 12 jogadores terão de utilizar 6 (seis) jogadores no 1.º quarto e os outros 6 (seis) jogadores no 2.º quarto, fazendo **substituições livremente** entre os jogadores selecionados para cada quarto de jogo, **a entrada no respetivo quarto tem de ser devidamente assinalada** no boletim de jogo;
5. Durante o jogo, cada jogador pode participar num máximo de três quartos;
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. 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 nos pontos 3 e 4 do presente artigo. Durante o terceiro e quarto quartos, são permitidas todas e quaisquer substituições que o treinador entenda efetuar;
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;
9. Situação de exceção: se uma equipa ficar reduzida a menos de 5 (cinco) jogadores 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;
10. Nas reposições da bola em jogo na zona de defesa, só há paragem do cronómetro em caso de ter ocorrido uma falta pessoal;
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;
12. O disposto nas duas alíneas anteriores não se aplica durante os dois últimos minutos do 4.º quarto, nem do(s) quartos(s) suplementar(es), durante o(s) qual(is) o cronómetro para sempre que um árbitro assinale qualquer ocorrência;

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;
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;
15. Só pode haver substituições quando o cronómetro está parado;
16. A existência dos aparelhos de 24 segundos em jogos de Iniciados (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.

Artigo 14º

Juvenil (Sub 18)

1. O formato do jogo é de 5x5. Por jogo, cada equipa só pode utilizar um máximo de 12 e um mínimo de 10 jogadores;
2. Para as equipas que se apresentarem com 10 jogadores, todos os atletas têm de cumprir um quarto de jogo completo, até ao final do 2.º quarto;
3. As equipas que se apresentem com 11 jogadores terão de utilizar 6 (seis) jogadores no decorrer do **1.º ou 2.º quarto**, fazendo **substituições livremente** entre esses 6 (seis) jogadores, **a entrada no respetivo quarto tem de ser devidamente assinalada** no boletim de jogo. Os outros 5 (cinco) jogadores serão utilizados no quarto contrário (1.º ou 2.º), sem possibilidade de substituição;
4. As equipas que se apresentem com 12 jogadores terão de utilizar 6 (seis) jogadores no 1.º quarto e os outros 6 (seis) jogadores no 2.º quarto, fazendo **substituições livremente** entre os jogadores selecionados para cada quarto de jogo, **a entrada no respetivo quarto tem de ser devidamente assinalada** no boletim de jogo;
5. Durante o jogo, cada jogador pode participar num máximo de três quartos;
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. 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 nos pontos 3 e 4 do presente artigo. Durante o terceiro e quarto quartos, são permitidas todas e quaisquer substituições que o treinador entenda efetuar;
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;
9. Situação de exceção: se uma equipa ficar reduzida a menos de 5 (cinco) jogadores 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;
10. Nas reposições da bola em jogo na zona de defesa, só há paragem do cronómetro em caso de ter ocorrido uma falta pessoal;
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;
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;
13. Só pode haver substituições quando o cronómetro está parado;
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.

Artigo 15º

Júnior (Sub 21)

1. O formato do jogo é de 5x5. Por jogo, cada equipa só pode utilizar um máximo de 12 e um mínimo de 10 jogadores;
2. Para as equipas que se apresentarem com 10 jogadores, todos os atletas têm de cumprir um quarto de jogo completo, até ao final do 2.º quarto;

3. As equipas que se apresentem com 11 jogadores terão de utilizar 6 (seis) jogadores no decorrer do **1.º ou 2.º quarto**, fazendo **substituições livremente** entre esses 6 (seis) jogadores, **a entrada no respetivo quarto tem de ser devidamente assinalada** no boletim de jogo. Os outros 5 (cinco) jogadores serão utilizados no quarto contrário (1.º ou 2.º), sem possibilidade de substituição;
4. As equipas que se apresentem com 12 jogadores terão de utilizar 6 (seis) jogadores no 1.º quarto e os outros 6 (seis) jogadores no 2.º quarto, fazendo **substituições livremente** entre os jogadores selecionados para cada quarto de jogo, **a entrada no respetivo quarto tem de ser devidamente assinalada** no boletim de jogo;
5. Durante o jogo, cada jogador pode participar num máximo de três quartos;
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. 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 nos pontos 3 e 4 do presente artigo. Durante o terceiro e quarto quartos, são permitidas todas e quaisquer substituições que o treinador entenda efetuar;
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;
9. Situação de exceção: se uma equipa ficar reduzida a menos de 5 (cinco) jogadores 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;
10. Nas reposições da bola em jogo na zona de defesa, só há paragem do cronómetro em caso de ter ocorrido uma falta pessoal;
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;
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;

13. Só pode haver substituições quando o cronómetro está parado;
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.

Capítulo IV

Organização das provas e competições

Artigo 16º

Procedimentos

1. A organização das provas deve definir previamente:
   a) modelo competitivo e número de jogos por equipa;
   b) calendário, horários, campos e duração dos jogos;
   c) procedimentos de acreditação e confirmação das equipas;
   d) boletins de jogo e documentos de apoio;
   e) juízes-árbitros e oficiais de mesa;
   f) critérios de apuramento, quando aplicáveis.
2. Nas fases de convívio e de DE Jogar+, deve privilegiar-se a realização do maior número possível de jogos por equipa e, sempre que adequado, a integração de estações de skills e outras atividades complementares.
3. Nas fases Local, Regional e Nacional, os modelos de competição devem respeitar o RPCDE, o Regulamento de Prova da fase e o presente Regulamento.
4. O boletim de jogo constitui documento oficial da competição, devendo registar as entradas dos jogadores sempre que tal seja necessário para verificar as regras de participação.
5. A entidade organizadora deve comunicar previamente as regras particulares da competição, incluindo modelo de desempate, duração efetiva dos jogos, horários e procedimentos administrativos.

Capítulo V

Sistema de Classificação

Artigo 17º

Critérios de pontuação e de desempate

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:
   a) Vitória 2 Pontos
   b) Derrota ou Falta Administrativa 1 Ponto
   c) Falta de Comparência 0 Pontos
2. 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;
3. Para efeitos de classificação, uma falta de comparência corresponde a uma derrota e o resultado a considerar é de 0 – 20;
4. A classificação final é estabelecida por ordem decrescente dos pontos obtidos, classificando-se em 1.º lugar a equipa com o maior número de pontos;
5. No caso de igualdade pontual entre duas ou mais equipas, a classificação final, obedece aos seguintes critérios:
6. 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:

i. Falta Desqualificante
ii. Falta Técnica
iii. Falta Antidesportiva
iv. Falta Pessoal

7. Quando uma equipa por qualquer motivo for eliminada do Quadro Competitivo, todos os jogos realizados são anulados.

Capítulo VI

Ajuizamento, Arbitragem ou Secretariado

Artigo 18º

Ajuizamento

1. Os jogos são dirigidos por 2 alunos/árbitros com formação e por 2 oficiais de mesa;
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;
3. No que diz respeito à seleção/participação dos alunos juízes-árbitros, nas diferentes fases do quadro competitivo, determina-se que:
   a) A modalidade de Basquetebol integra o Plano Nacional de Formação de Juízes-Árbitros Escolares+ (PNFJAE+), que tem como um dos 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;
   b) 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;

c) A seleção/participação dos alunos juízes-árbitros escolares para as diferentes fases de competição regem-se pelos seguintes requisitos:

i. **Na fase local**: em todos os jogos da fase local é obrigatório que cada grupo-equipa seja acompanhada pelo(s) seu(s) juíz(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.

ii. **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 género (mínimo 1 J/A) desde que estejam entre os dez primeiros da pauta geral da fase local. 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) juíz(es)-árbitro(s) com a formação de Fase Escola PNFJAE (nível 1) concluída e devidamente inscrito nos DGDE, com essa função.

iii. **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). 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.

4. A não realização da formação de Juízes-Árbitros de Nível 1 (Fase Escola), ou a inexistência de alunos juízes-árbitros com certificação desse nível devidamente inscritos nos DGDE, determina a aplicação de **falta administrativa** ao Grupo-Equipa no respetivo encontro ou competição, nos termos da regulamentação aplicável.

Capítulo VII

Ética e Fair-Play

Artigo 19º

Cartão Branco

1. O Cartão Branco é um recurso pedagógico criado para promover os valores, a ética e o fair play no desporto e tem como objetivo reconhecer e valorizar comportamentos eticamente corretos e atitudes de fair play demonstrados por alunos e professores.
2. A sua atribuição pode ser efetuada pelos juízes-árbitros, professores responsáveis, coordenadores de modalidade e elementos da organização, sempre que observem uma conduta merecedora desse reconhecimento.
3. A atribuição do Cartão Branco rege-se pelo Regulamento do Cartão Branco/Fair Play do Desporto Escolar e, sempre que seja exibido, deve ser preenchido o respetivo formulário disponibilizado nos canais oficiais do Desporto Escolar.

Capítulo VIII

Disposições Finais

Artigo 20º

Considerações Finais

1. Em tudo o que não se encontre previsto no presente regulamento, aplica-se o disposto no RGFDE, no RPCDE e nos documentos orientadores emitidos pela UDE.
2. Em caso de conflito entre o presente regulamento, o RPCDE e o RGFDE 26-28, prevalece o disposto no RGFDE 26-28.
3. A resolução de dúvidas e casos omissos é da competência da Agência para a Gestão do Sistema Educativo, I. P. (AGSE), através da UDE.