

REGULAMENTO TÉCNICO/PEDAGÓGICO

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

1.1. Escalão Etário

Os alunos participantes na competição da **Jr. NBA 2023-2024**, terão de ser os alunos nascidos nos anos de 2011, 2012 e 2013.

1.2. Tempo de Jogo

ESCALÕES	BOLA	TEMPO DE JOGO	OBSERVAÇÕES
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"

2. CONSTITUIÇÃO DA EQUIPA

2.1. Cada equipa é constituída do seguinte modo:

- **12** Jogadores no máximo e **10** jogadores no mínimo, por equipa;
- Por jogo cada equipa pode no máximo participar com **6** jogadores inscritos na F.P.B./Federado
- Um Professor responsável pela Equipa;
- Um Árbitro;
- Um aluno Oficial de mesa.

2.2. 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.

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

2.2.2. Caso a equipa infratora não realize o jogo, ser-lhe-á averbada **FALTA DE COMPARÊNCIA** e a atribuição correspondente **0 (zero) pontos**. Neste caso o resultado final para efeito de classificação (diferença entre o número de pontos marcados e sofridos), será igualmente de “0-20”.

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

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

2.3.2. 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: **2.1. 2.2. 2.3** deverão ser escrupulosamente cumpridas, não existindo possibilidade de qualquer base de entendimento entre os professores responsáveis pelas equipas, aquando da efetivação dos jogos.

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

3.1. 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.

3.2. As equipas que se apresentem com 11 (onze) jogadores (as) terão que 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. As equipas que se apresentem com 12 (Doze) jogadores (as) terão que 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.

- 3.3. Durante o jogo cada jogador pode participar no máximo em três quartos.
- 3.4. 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, nos termos dos pontos 3.2 e 3.3.
- 3.5. 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.
- 3.6. 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 substituto no “banco”, ele poderá substituir o jogador desqualificado, independentemente do tempo e quartos que tenha jogado.
- 3.7. Regra dos 5 segundos - não se aplica a regra dos 5 segundos, exceto na reposição de bola em jogo.
- 3.8. 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.
- 3.9. A existência dos aparelhos de 24 segundos em jogos 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.

4. CLASSIFICAÇÃO, PONTUAÇÃO, DESEMPATE.

- 4.1. 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:
- Vitória..... 2 Pontos
 - Derrota ou Falta Administrativa..... 1 Ponto
 - Falta de Comparência 0 Pontos

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

4.3. Para efeitos de classificação, cada falta de comparência corresponde a um resultado a considerar (diferença entre o número de pontos marcados e sofridos), de “0 – 20” e a atribuição correspondente **0 (zero) pontos**.

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

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

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

- a. A equipa que obtiver maior pontuação (vitórias/derrotas) nos jogos disputados entre as equipas empatadas;
- b. A equipa que tiver maior diferença entre o número total pontos marcados e sofridos nos jogos disputados entre as equipas empatadas;
- c. A equipa que tiver maior diferença entre pontos marcados e sofridos considerando todos os jogos realizados;
- d. A equipa que tiver o maior número de pontos marcados, no total dos jogos realizados entre todas as equipas;
- e. A equipa que tiver menor número de infrações disciplinares averbadas durante a realização da competição;

- Falta Desqualificativa
- Falta Técnica
- Falta Antidesportiva
- Falta Pessoal

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

5. ARBITRAGEM

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

5.2. Compete ao professor responsável pela equipa a formação básica dos seus mais diretos colaboradores (árbitro e oficial de mesa).

6. CASOS OMISSOS

Os casos omissos e as dúvidas resultantes da aplicação do presente Regulamento, serão analisados e decididos, respetivamente pela equipa técnica da Jr. NBA Portugal – Federação Portuguesa de Basquetebol.