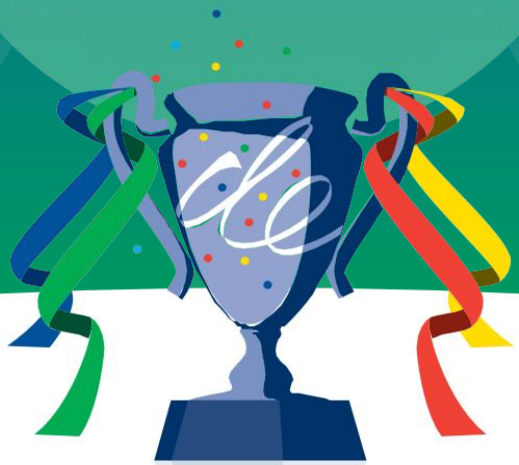
XITAÇA

DESPORTO ESCOLAR

2026-2027



BASQUETEBOL

REGULAMENTO TÉCNICO PEDAGÓGICO



REPÚBLICA PORTUGUESA | EDUCAÇÃO, CIÊNCIA E INOVAÇÃO

AGSE AGÊNCIA PARA A GESTÃO DO SISTEMA EDUCATIVO

Desporto Escolar

Ficha técnica

Título: XI Taça do Desporto Escolar — Regulamento Técnico-Pedagógico de Basquetebol 2026/2027

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

ÍNDICE

Introdução 4
CAPÍTULO I — Enquadramento e participação 5
Artigo 1.º — Âmbito e destinatários 5
Artigo 2.º — Constituição das equipas mistas 5
CAPÍTULO II — Condições de prática 5
Artigo 3.º — Instalações e espaço de prática 5
Artigo 4.º — Material e equipamento 6
CAPÍTULO III — Formatos e regras da modalidade 6
Artigo 5.º — Formatos competitivos 6
1. *Skills* 7
CAPÍTULO IV — Organização da competição 13
Artigo 6.º — Modelo e procedimentos 13
CAPÍTULO V — Classificação e pontuação 13
Artigo 7.º — Critérios de pontuação e desempate 13
1. *Skills* 13
2. Basquetebol 3x3 14
CAPÍTULO VI — Arbitragem, ajuizamento e segurança 14
Artigo 8.º — Arbitragem e ajuizamento 14
Artigo 11.º — Segurança e comportamento 15
CAPÍTULO VII — Disposições finais 16
Artigo 11.º — Casos omissos e entrada em vigor 16
ANEXOS 16

Introdução

O presente regulamento aplica-se às competições de Basquetebol integradas na XI Taça do Desporto Escolar 2026/2027, em conformidade com o Documento Orientador do evento. A competição deverá respeitar os diferentes ritmos de desenvolvimento dos alunos e assumir uma finalidade educativa e pedagogicamente significativa, contribuindo para a criação de uma oferta desportiva inclusiva, diversificada e motivadora. Pretende-se, assim, promover a literacia física, a autonomia, o gosto pela prática desportiva e a confiança dos alunos, em alinhamento com os Projetos Educativos e com a Estratégia Nacional para o Desporto Escolar.

CAPÍTULO I — Enquadramento e participação

Artigo 1.º — Âmbito e destinatários

1. A competição destina-se a alunos que frequentem o 7.º ano de escolaridade.

2. São elegíveis os alunos nascidos em 2013, 2014 e 2015, nos termos definidos para a XI Taça do Desporto Escolar, de acordo com o Documento Orientador da XI Taça do Desporto Escolar 2026/2027.

Artigo 2.º — Constituição das equipas mistas

1. Cada equipa de modalidade representa o Agrupamento de Escolas/ Escola não Agrupada/ Estabelecimento de Ensino Particular e Cooperativo (AE/EnA/EEPC) e é constituída por 3 jogadores + 1 suplente (mínimo 3 jogadores).

2. As equipas são mistas, devendo integrar alunos de diferentes sexos, sendo constituída por 2 alunos de cada sexo e devendo estar obrigatoriamente representados ambos os sexos em campo, com um mínimo de 1 aluno de cada sexo.

3. As substituições são ilimitadas e podem ocorrer sempre que a bola esteja "morta", (antes de qualquer reposição de bola). A substituição é realizada junto à linha de fundo oposta ao cesto, sem necessidade de interrupção formal do jogo ou autorização do árbitro.

4. A identificação dos participantes e dos responsáveis da equipa é efetuada através da ficha de inscrição da equipa e do boletim de jogo, onde constam os nomes dos alunos participantes e do respetivo responsável, devendo estes elementos ser confirmados antes do início de cada jogo.

CAPÍTULO II — Condições de prática

Artigo 3.º — Instalações e espaço de prática

1. A competição realiza-se em campo de Basquetebol (meio-campo para o Jogo Basquetebol 3x3 e meio-campo inteiro para os Skills), em recinto desportivo adequado à prática da modalidade, com as condições necessárias para a realização dos jogos.

2. As dimensões do espaço de prática correspondem, preferencialmente, a 15 m de largura por 11 m de comprimento, equivalentes a metade de um campo oficial de Basquetebol, podendo ser efetuadas adaptações em função das características do local e/ou das necessidades da organização. A Tabela de Basquetebol, deve ser colocada obrigatoriamente à altura regulamentar de 3,05 m.

3. Devem ser asseguradas condições de segurança, acessibilidade e adequação à faixa etária dos participantes.

Artigo 4.º — Material e equipamento

1. O material necessário à realização das atividades inclui bolas de Basquetebol nº 6, oficiais para a modalidade de Basquetebol 3x3, homologadas pela FIBA, da marca Molten, em quantidade adequada ao número de jogos e às necessidades da organização.

2. Os praticantes devem apresentar-se devidamente equipados para a prática de Basquetebol 3x3 utilizando camisola e calções ou calças de equipamento desportivo, camisola numerada e calçado desportivo adequado à prática da modalidade e ao piso do recinto.

3. Os elementos de cada equipa deverão, sempre que possível, apresentar equipamento de cor uniforme, devendo as camisolas permitir a fácil identificação dos jogadores. Não é permitida a utilização de objetos ou acessórios que possam colocar em risco a integridade física dos praticantes ou dos restantes participantes, nomeadamente relógios, pulseiras, fios, brincos ou outros objetos semelhantes.

CAPÍTULO III — Formatos e regras da modalidade

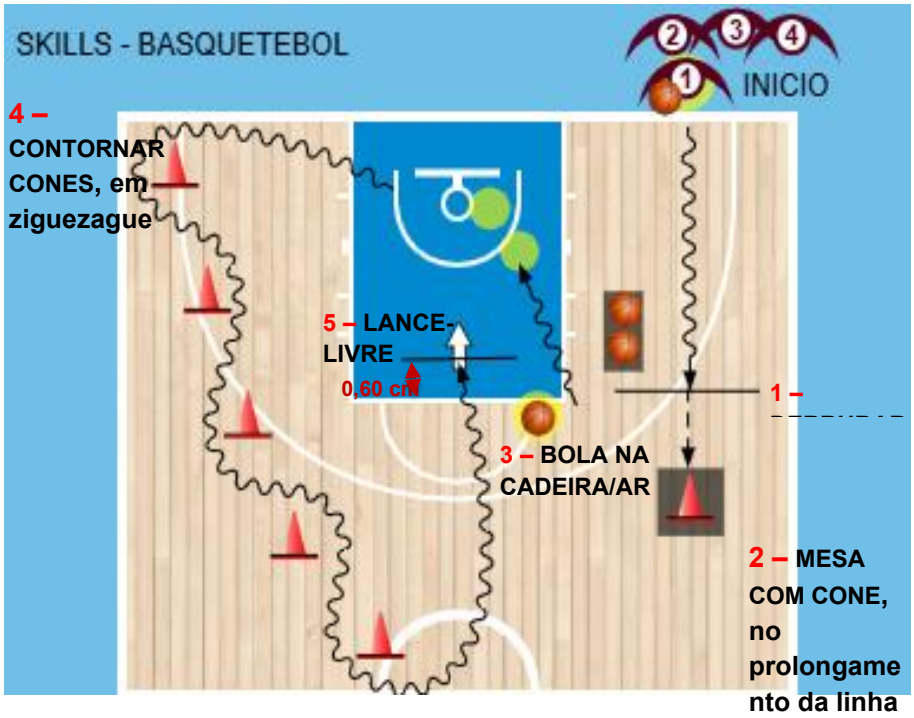
Artigo 5.º — Formatos competitivos

A competição integra Provas de Destreza e Competências Motoras – *Skills* (constituídas por circuitos de desafios técnicos e motores, destinados a avaliar e desenvolver diferentes competências específicas da modalidade); e Jogos de Basquetebol 3x3:

1. *Skills*

O circuito é realizado por equipas constituídas pelos 4 alunos, participando cada aluno na execução integral dos desafios previstos, pela ordem estabelecida no presente regulamento (ver esquema e descrição abaixo).

1.1. Esquema "Basquetebol Skills" – Descrição do Circuito



🏀 PARTIDA

O aluno começa na posição **INÍCIO**, dentro do arco colocado no solo. O cronômetro arranca com o sinal sonoro do árbitro, quando o aluno passa a linha de início.

🏀 FASE 1 – DERRUBAR O CONE (Passe de peito)

- Na **Posição 1**, o aluno faz passes de peito para derrubar o cone em cima da mesa (**Posição 2**).
- Tem 2 bolas à disposição, numa mesa à direita no prolongamento da linha de lança livre.
- Tem no máximo **3 tentativas** para derrubar o cone. A fase acaba quando derruba o cone ou após a realização das três tentativas sem sucesso.

Derruba o cone = **2 pontos** · Falha as 3 tentativas = **0 pontos**

🏀 FASE 2 – LANÇAMENTO NA PASSADA

- O aluno apanha a bola que está na cadeira, no cone ou dentro de um arco no chão (**Posição 3**).
- Vai em drible até ao cesto e faz um lançamento na passada pelo **lado direito**, driblando com a **mão direita**.
- Para orientar a execução dos passos, serão colocados dois arcos no solo, devendo cada passo ser realizado dentro do respetivo arco.
- Se falhar, tem mais **2 tentativas** e pode lançar parado, em suspensão, de "tampinha" ou na passada.

Encesta em até 3 tentativas = **2 pontos** · Não encesta = **0 pontos**

🏀 FASE 3 – DRIBLE EM ZIGUEZAGUE

- Após a realização do desafio de lançamento, independentemente de ter sido convertido ou não, o aluno deverá deslocar-se em drible, em direção à tabela contrária, contornando os cinco cones colocados em linha reta, com espaço entre si (**Posição 4**). Contorna os **5 cones** em linha. A fase acaba quando passa o último cone.

Fase sem pontuação = **0 pontos**

🏀 FASE 4 – LANCE LIVRE

- Após a realização da fase 3, o aluno desloca-se em drible até à **Posição 5**.
- Faz o primeiro lançamento na linha de lance livre adaptada (mais perto do cesto).
- Se falhar, tem mais **2 tentativas** e pode lançar parado, em suspensão, de "tampinha" ou na passada.

Encesta em até 3 tentativas = **2 pontos** · Não encesta = **0 pontos**

🏀 FASE 5 - FIM DO CIRCUITO

- O aluno passa ou entrega a bola em mão ao colega seguinte, que está no arco da posição **INÍCIO**. Esse colega começa logo o circuito e realiza as fases pela mesma ordem.
- O circuito termina quando o **último aluno** entrega a bola a um colega da equipa que se encontra no arco de INÍCIO. **O cronômetro para quando esse colega receber a bola.**

Máximo de pontos por aluno: 6 pontos | Máximo de pontos por equipa: 24 pontos

1.2. Ajuizamento/Arbitragem

a) O aluno que se encontra a realizar o circuito deverá executar todos os desafios sem qualquer tipo de ajuda ou intervenção dos restantes colegas da equipa. Caso a bola saia do espaço de jogo ou se desloque para uma zona fora do percurso, o aluno deverá recuperá-la autonomamente, sem qualquer intervenção dos colegas. Sempre que um colega prestar qualquer tipo de ajuda ao aluno que se encontra a realizar o circuito, o aluno deverá regressar ao local onde ocorreu a infração, retomando o exercício a partir desse ponto. A prestação de ajuda por parte de outro aluno não determina a interrupção do cronómetro, pelo que o tempo continuará a ser contabilizado durante todo o procedimento.

b) A organização e a equipa de arbitragem ou responsáveis pela tarefa são responsáveis por assegurar o cumprimento destas regras e por garantir condições de igualdade entre todas as equipas participantes. Durante a realização do circuito, os alunos deverão respeitar as indicações dos árbitros e responsáveis pela atividade, bem como as regras de segurança estabelecidas pela organização.

1.3. Pontuação do circuito

a) É atribuída de acordo com os desafios realizados com sucesso. Cada desafio de lançamento ou passe que seja concluído com sucesso dentro das três tentativas disponíveis vale 2 pontos para a equipa. A pontuação máxima individual é de 6 pontos, correspondente aos três desafios pontuáveis: passe de peito, lançamento na passada e lançamento na Posição 5. O percurso entre os cinco cones não atribui pontuação, sendo exclusivamente considerado para efeitos de execução e progressão no circuito. A pontuação total da equipa corresponde à soma dos pontos obtidos pelos quatro alunos.

b) Síntese dos desafios pontuáveis

Desafio	Execução	Tentativas	Pontuação
Posição 1 — Passe de peito	Derrubar o cone na Posição 2	3	2 pontos
Lançamento na passada	Converter o lançamento	3	2 pontos
Drible entre 5 cones	Contornar todos os cones	—	Sem pontuação
Posição 5 — Linha de lance livre	Converter o lançamento	3	2 pontos

c) Ficha de pontuação dos skills

PONTUAÇÃO SKILLS													
Desafio	Execução	Aluno 1			Aluno 2			Aluno 3			Aluno 4			TOTAL
		Pos 1	Pos 1	Pos 1	Pos 1	Pos 2	Pos 3	Pos 2	Pos 3	Pos 2	Pos 3	Pos 2	Pos 3	
Posição 1 — Passe de peito	Derrubar o cone na Posição 2													
Posição 3 - Lançamento na passada	Converter o lançamento													
Posição 5 — Linha de lance livre	Converter o lançamento													

2. Jogos Basquetebol 3x3

2.1. Duração e início do jogo

a) No Basquetebol 3x3 a posse de bola inicial é definida por moeda ao ar, podendo a equipa que a ganha desistir da mesma para a ter num possível prolongamento.
b) O início do jogo é efetuado através de “check-ball”, junto à linha de 2 pontos, de acordo com as regras do Basquetebol 3x3.
c) O jogo termina quando uma das equipas atingir 21 pontos, quando terminar o período regulamentar de 10 minutos.
d) Em caso de empate no final dos 10 minutos, será disputado um prolongamento, vencendo a primeira equipa a alcançar 2 pontos.
e) A seguir a cesto o cronómetro não para, apenas nos descontos de tempo, lances livres e situações de bola parada.

f) A duração de cada jogo é de 10 minutos de tempo corrido, terminando antecipadamente quando uma das equipas atingir 21 pontos. Em caso de empate no final dos 10 minutos, será disputado um prolongamento sem limite de tempo, vencendo a primeira equipa a alcançar 2 pontos.

2.2. Posse de bola e reposição

a) Após um cesto convertido, a equipa que sofreu o cesto retoma o jogo sem reposição pela linha final, devendo o jogador que recupera a bola conduzi-la ou passá-la para fora da linha de 2 pontos antes de iniciar uma ação ofensiva.
b) Após uma situação de bola "morta" ou de falta, o jogo será reiniciado através de "check-ball".
c) A seguir a cesto convertido, a equipa que ataca recolhe a bola debaixo do cesto e deve retomar o jogo a driblar ou passar para trás do "arco".
d) A seguir a ressalto ofensivo a equipa não tem de sair do "arco".
e) A seguir a ressalto defensivo, a equipa deve sair do "arco" para recomeçar a jogar.
f) A seguir a desarme de lançamento ou roubo de bola, a equipa deve sair do "arco" para recomeçar a jogar.
g) Considera-se estar fora do "arco" quando nenhuma das partes do corpo toca a linha limite.
h) A posse de bola dada a qualquer equipa após situação de bola "morta", deve começar com uma troca de bola – check ball – entre a defesa e o ataque (acima do arco na parte superior do campo).
i) Quando bola presa, a bola fica em posse da equipa que defende.

2.3. Pontuação e lançamentos

a) 9. Os cestos convertidos valem 1 ponto ou 2 pontos (quando fora do "arco", 6.75m);
b) 10. As faltas no ato lançamento, 1 lance livre;
c) 11. As faltas no ato de lançamento com cesto convertido, 1 lance livre.

2.4. Faltas e sanções disciplinares

a) A partir da 6ª falta de equipa, as seguintes são sancionadas com LL;
b) As 7ª, 8ª e 9ª faltas de equipa, são sancionadas com 2 LL, inclusive;
c) A 10ª falta de equipa e seguintes são sancionadas com 2 LL e posse de bola;
d) As faltas técnicas são sancionadas com 1 LL, sem troca de posse de bola;
e) As faltas anti-desportivas ou desqualificantes implicam 2 LL e posse de bola;
f) As faltas anti-desportivas ou desqualificantes equivalem a duas faltas de equipa;
g) Não são atribuídos lances livres após faltas ofensivas;
h) Um jogador é desqualificado com duas faltas técnicas ou anti-desportivas ou se praticar atos violentos, tanto verbal como fisicamente, ou se cometer falta anti-desportiva seguida de falta técnica, fica ainda sujeito a ser excluído do evento pela organização;
i) Um jogador que atinja 5 (cinco) faltas terá de ser substituído e não poderá participar no mesmo jogo.

2.5. Regras de defesa e ataque

a) Jogo passivo: O tempo de posse de bola é de 12". Não havendo marcador eletrónico, e uma equipa não está deliberadamente a atacar o cesto, o árbitro deve dar-lhes uma advertência e iniciar uma contagem dos últimos 5".
b) A seguir a cesto convertido, a equipa que defende não pode estar dentro do semicírculo de "não carga".

2.6. Substituições e descontos de tempo

a) As substituições fazem-se nos tempos mortos ou antes de LL. O jogador tem de esperar fora e tocar no jogador que vai substituir;
b) As substituições fazem-se pela linha de meio-campo, linha paralela à tabela (ao fundo do campo), não sendo contabilizadas, nem pelo árbitro nem pela mesa;
c) Um desconto de tempo (30") por equipa;
d) Um jogador só pode solicitar desconto de tempo numa situação de bola morta;

2.7. Desqualificações e situações de derrota

a) Uma equipa perde logo o jogo, se na hora de início não tiver três jogadores;

b) Uma equipa perde logo o jogo, se abandonar o campo antes do final ou se ficar com todos os seus jogadores lesionados ou desqualificados;

c) Um jogo terminará imediatamente se, por motivo das faltas, uma equipa fica reduzida a apenas 1 (um) jogador. Nesta circunstância, à equipa será averbada uma derrota nesse jogo, com o resultado de 21-0.

2.8. Gestão da competição e plataforma FIBA 3x3

a) Para gestão da competição, sugere-se a plataforma oficial da FIBA (FIBA 3x3 Event Maker) que permite gerir torneios 3x3, inscrições, calendário, lançar resultados e gerar classificações. A FIBA disponibiliza esta ferramenta gratuitamente em https://em.fiba3x3.com/User/User/Login e https://play.fiba3x3.com/?lang=pt-PT

b) Esclarecimentos da Plataforma FIBA 3x3 https://help.fiba3x3.com/en/support/home

CAPÍTULO IV — Organização da competição

Artigo 6.º — Modelo e procedimentos

1. Cabe à organização responsável por cada fase AE/EnA/EEPC, Coordenação Local Desporto escolar -CLDE e Final Nacional), decidir qual o **modelo de competição** (fase de grupos e fase final) mais adequado a realizar, em função das condições existentes;

2. O programa horário, incluindo aquecimento, rotação e pausas, será divulgado pela organização antes da competição.

3. Os resultados serão registados em boletim de jogo e ficha da prova (ver anexos).

CAPÍTULO V — Classificação e pontuação

Artigo 7.º — Critérios de pontuação e desempate

1. *Skills*

A classificação da Prova de Skills é o somatório dos pontos conquistados pela equipa (somatório dos 4 jogadores). Não há critério de desempate, podendo as equipas terminar com a mesma pontuação.

2. Basquetebol 3x3

a) A pontuação atribuída em cada jogo será determinada pelo resultado final, sendo atribuídos 2 pontos à equipa vencedora e 1 ponto à equipa vencida. Em caso de derrota por falta de comparência ou de exclusão da competição, será atribuída 0 pontos à equipa infratora, sendo o resultado do jogo definido de acordo com as normas da organização.

b) A classificação final de Basquetebol 3x3 será determinada pelo número de vitórias obtidas nos jogos realizados, sendo atribuída a melhor classificação à equipa com maior número de vitórias.

c) Em caso de igualdade entre duas ou mais equipas, serão aplicados, sucessivamente, os seguintes critérios de desempate:

- Resultado do(s) jogo(s) realizado(s) entre as equipas empatadas, considerando o maior número de vitórias
- Maior diferença entre os pontos marcados e os pontos sofridos nos jogos realizados entre as equipas empatadas.
- Maior número de pontos marcados nos jogos realizados entre as equipas empatadas
- Maior diferença entre os pontos marcados e os pontos sofridos em todos os jogos da fase de grupos
- Maior número de pontos marcados em todos os jogos da fase de grupos

A classificação final do Basquetebol será o somatório da pontuação obtida nos Skills com a pontuação obtida nos Jogos de Basquetebol 3x3.Em caso de empate na classificação final, prevalecem os critérios de desempate dos Jogos de Basquetebol 3x3.

CAPÍTULO VI — Arbitragem, ajuizamento e segurança

Artigo 8.º — Arbitragem e ajuizamento

1. A arbitragem e o ajuizamento das competições deverão ser assegurados por professores e/ou alunos das equipas participantes com formação PNFJAE e, quando possível, alunos com formação PNFJAE+.

2. Na final nacional, a CLDE Organizadora, em articulação com a Coordenação Nacional Desporto Escolar (CNDE), é responsável pelo enquadramento da arbitragem e ajuizamento recorrendo, sempre que possível, a alunos-juízes com formação PNFJAE+.

3. Todas as equipas devem inscrever 1 aluno com funções de apoio à arbitragem, que deverá colaborar na organização e no normal funcionamento dos jogos. Compete ao aluno apoiar a mesa de jogo e o preenchimento da documentação necessária, registar o resultado e a evolução da pontuação, controlar o tempo de jogo, quando aplicável, registar as faltas cometidas pelas equipas e os restantes dados solicitados pela organização, bem como apoiar o árbitro e os restantes elementos da equipa de arbitragem sempre que solicitado.

4. No final de cada jogo, deverá confirmar o resultado e os registos efetuados, cumprindo as orientações do responsável pela arbitragem e da organização da competição. Os alunos que desempenhem estas funções deverão atuar com responsabilidade, imparcialidade e respeito pelas regras da modalidade, contribuindo para o normal funcionamento da competição.

5. Os procedimentos de registo e comunicação de ocorrências serão assegurados pelos elementos da equipa de arbitragem, pelos alunos com funções de apoio à arbitragem e pelo responsável pela organização da competição, de acordo com as respetivas funções.

6. O árbitro será responsável pelo registo e comunicação de situações disciplinares, comportamentos inadequados ou outras ocorrências verificadas durante o jogo que devam ser reportadas. O responsável pela organização da competição será responsável pelo registo das ocorrências gerais relacionadas com a organização, segurança, assistência médica ou outras situações que ocorram durante a atividade, bem como pela recolha e validação dos respetivos registos. Sempre que se verifique uma ocorrência relevante, esta deverá ser comunicada ao responsável pela organização, que procederá ao seu encaminhamento de acordo com os procedimentos e normas do Desporto Escolar em vigor.

Artigo 11.º — Segurança e comportamento

1. Todos os participantes devem cumprir as orientações de segurança e as indicações da organização.

2. Os professores/responsáveis acompanham as respetivas equipas durante toda a atividade.

3. Em caso de comportamento antidesportivo, indisciplina ou qualquer situação que comprometa a segurança dos participantes, a organização e a equipa de arbitragem poderão determinar a advertência do participante, a sua substituição ou a exclusão temporária ou definitiva da atividade, de acordo com a gravidade da situação. Em situações de especial gravidade, nomeadamente agressões físicas, ameaças, comportamentos reiterados ou atos que coloquem em risco a integridade física dos participantes, o participante ou a equipa poderão ser excluídos da competição, sendo a ocorrência comunicada ao respetivo professor/responsável e às entidades competentes do Desporto Escolar, sempre que aplicável.

CAPÍTULO VII — Disposições finais

Artigo 11.º — Casos omissos e entrada em vigor

1. Em tudo o que não se encontre previsto no presente regulamento, aplica-se o disposto no Regulamento Geral de Funcionamento do Desporto Escolas e nos documentos orientadores emitidos pela Unidade de Desporto Escolar.

2. A resolução de dúvidas e casos omissos compete à Agência para a Gestão do Sistema Educativo, I. P. (AGSE), através da Unidade de Desporto Escolar.

3. O presente regulamento entra em vigor após a sua aprovação e aplica-se à XI Taça do Desporto Escolar 2026/2028.

ANEXOS

Anexo I — Boletim de jogo https://fiba3x3.com/docs/FIBA-3x3-Scoresheet

Anexo II — Regras do Basquetebol 3x3 em https://www.youtube.com/watch?v=mu_Ogwqyyic e mais informações em https://www.youtube.com/@FIBA3x3