

## D. PEDRO EM MOVIMENTO - TORNEIO INTER-TURMAS BASQUETEBOL (4X4) - 7.º ANO



### REGULAMENTO TÉCNICO-PEDAGÓGICO

As regras aplicadas, que não constam neste Regulamento Técnico-Pedagógico, serão as oficiais da modalidade.

#### 1- TERRENO DE JOGO

O torneio de basquetebol será realizado no campo de baixo (Campo Sul).

#### 2- TEMPO DE JOGO

O jogo será dividido por 2 períodos de 10 minutos cada. Entre cada período, haverá apenas troca de campo das equipas.

#### 3- EQUIPA

a) Cada turma poderá inscrever no torneio 1 equipa do género feminino e 1 do género masculino. No caso de haver uma turma que não faça inscrição de uma equipa feminina, a equipa masculina poderá incluir meninas, mas competirá no torneio masculino. Cada equipa, no mínimo, terá que inscrever 5 jogadores no torneio e, no máximo, poderá inscrever os que quiser.

b) As equipas têm que comparecer à hora do jogo, com pelo menos quatro jogadores e, no máximo, com oito jogadores (efetivos + suplentes). O capitão(ã) de cada equipa fará a gestão dos seus jogadores.

#### 4 - INÍCIO DO JOGO

As equipas devem estar devidamente preparadas para iniciar o jogo à hora marcada. A tolerância é de cinco minutos. A organização fornece a uma das equipas coletes para se diferenciar da equipa adversária. Se uma das equipas não comparecer dentro deste prazo é-lhe averbada derrota por quinze a zero (15-0) e zero (0) pontos.

#### 5 – REGRAS/ SUBSTITUIÇÕES/ DISCIPLINA

a) aplicam-se as regras oficiais, **excluindo as regras dos 24 seg., 8 seg. e 3 seg.**

##### Atenção à regra: Regresso da bola à zona de defesa

Se estiveres na posse da bola na zona de ataque, não a podes passar a um colega colocado na zona de defesa ou driblar para essa mesma zona.

b) Não serão validados lançamentos de 3 pontos, devido à ausência de marcações específicas da modalidade no campo de jogos. Assim, cada lançamento livre concretizado vale 1 ponto e os restantes 2 pontos.

c) Não há limite de substituições. A responsabilidade das substituições pertence ao capitão (ã) da equipa.

d) Um jogador pode ser expulso por má conduta. Este jogador não pode jogar mais no jogo e passados 2 min., pode ser substituído por outro elemento da equipa. As atitudes do jogador expulso serão alvo de análise pela organização, que decidirá se este voltará ou não a jogar no torneio.

## 6- QUADRO COMPETITIVO

- a) A competição será disputada por anos de escolaridade e nos géneros masculino e feminino.
- b) O sistema de competição dependerá do número de equipas inscritas.

## 7- RESULTADO FINAL/ DESEMPATES

- a) Será vencedora a equipa que no final do jogo marcar o maior número de pontos.
- b) Em todos os jogos, se o resultado for uma igualdade, serão realizados lançamentos livres, aplicando-se a regra da “Morte Súbita”. Nenhum jogador poderá realizar um segundo lançamento livre, antes que todos marquem.
- c) Nas fases finais, se o resultado for uma igualdade, será realizada uma série de 3 lançamentos livres. Se o empate persistir, aplica-se a regra da “Morte Súbita”. Nenhum jogador poderá realizar um segundo lançamento livre, antes que todos marquem.

## 8- CLASSIFICAÇÃO

**Vitória:** 3 pontos

**Derrota:** 1 ponto

**Falta de comparência:** 0 pontos (se não houver uma justificação válida, a equipa poderá ser desclassificada)

No caso de igualdade pontual na classificação final, o desempate será feito do seguinte modo:

1º Resultado (s) entre as duas equipas;

2º Diferença de cestos marcados e sofridos entre as equipas empatadas em todos os jogos;

3º Maior número de vitórias.

## 9- CASOS OMISSOS

Os casos omissos no presente regulamento serão resolvidos pela organização.

### IMPORTANTE:

- Os alunos devem fazer um estudo prévio das regras do jogo (incluindo alguns gestos de arbitragem) e estarem atentos nas aulas de Educação Física. Podem e devem esclarecer as suas dúvidas com os professores de Educação Física, antes do início do Torneio

- Os alunos devem ler o Regulamento Geral, disponível para os Torneios inter-turmas, nomeadamente no que se refere aos casos de indisciplina.