

REGULAMENTO TÉCNICO-PEDAGÓGICO

REGULAMENTO ESPECÍFICO PARA O ESCALÃO DE SUB-16

1. INTRODUÇÃO

1.1. A FPB de acordo com as propostas da DTN aprovou o Regulamento Técnico-Pedagógico para o escalão de SUB-16, Masculinos e Femininos a ser aplicado em todas as provas-Distritais e Nacionais, desse escalão.

1.2. O Regulamento Técnico-Pedagógico Específico dos SUB-16 é o das Regras Oficiais da FIBA/FPB, com as alterações e ajustamentos a seguir indicados.

1.3.- O Regulamento Técnico-Pedagógico Específico dos SUB-16 no articulado a seguir descrito estará em vigor na época 20126/17 e seguintes.

2. FORMAÇÃO DE EQUIPAS

2.1. É obrigatório que as equipas se apresentem, nas competições Nacionais, com um mínimo de 8 (oito) jogadores/as em SUB-16 e também que todos/as tenham participação efectiva no jogo, segundo as regras definidas neste Regulamento.

2.2. Nos casos em que as equipas inscrevam mais que 8 (oito) jogadores/as, a utilização efectiva do 9º, 10º, 11º e 12º jogadores/as não é obrigatória.

3. UTILIZAÇÃO DE JOGADORES/SUBSTITUIÇÕES

3.1. Três dos cinco jogadores/as que participaram efectivamente no primeiro período são **obrigatoriamente** substituídos no segundo período por outros três jogadores que jogarão, por sua vez, todo o tempo deste período;

3.2. Caso o treinador opte por, no segundo período, utilizar também o 9º e (ou) o 10º jogador (o que é **facultativo**), estes devem também jogar todo o tempo do período (neste caso, teremos uma substituição de todos os jogadores que jogaram no primeiro período por outros cinco, que jogarão todo o segundo período);

3.3. As equipas que se apresentem com 11 (onze) jogadores/as poderão utilizar 6 (seis) jogadores/as no 1º ou 2º período, fazendo substituições livremente entre os 6 (seis) jogadores/as, que deverão ser devidamente assinalados no boletim de jogo.

3.4. As equipas que se apresentem com 12 (doze) jogadores/as poderão utilizar 6 (seis) jogadores/as no 1º período e 6 (seis) jogadores/as no 2º período, fazendo substituições livremente entre os 6 (seis) jogadores/as, que deverão ser devidamente assinalados no Boletim de Jogo.

3.5. No decurso dos dois primeiros períodos não há substituições, a não ser as que sejam forçadas (lesão, motivos disciplinares, limite de faltas) ou as que se realizem para permitir a utilização do 11º e 12º jogadores/as, nos termos dos pontos 3.3. e 3.4.

3.6. Na segunda parte (terceiro e quarto períodos) as substituições e o tempo de jogo de cada jogador em campo estarão de acordo com o critério do treinador, com a limitação imposta no ponto seguinte (nenhum/a jogador/a pode ser utilizado em todos os três primeiros períodos do jogo).

3.7. Nenhum jogador poderá jogar mais de três períodos de uma partida, tendo que descansar, no mínimo, um período completo até final do terceiro período, não sendo, como tal, considerada para esse cômputo a contagem de segundos ou de minutos de descanso entre períodos interpolados.

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

3.7.2 Na eventualidade de uma equipa ficar reduzida a 4 ou menos jogadores/as em campo, por acumulação de faltas ou por lesão evidente, e se houver um só substituto/a no “banco”, ele/a poderá substituir o/a jogador/a desqualificado/a ou lesionado/a, independentemente do tempo e períodos que tenha jogado anteriormente.

3.7.3 Se no banco estiverem dois/duas ou mais substitutos/as, entrará em jogo aquele/a que tiver menos pontos marcados até ao momento.

4. PENALIZAÇÕES/DERROTA ADMINISTRATIVA

O incumprimento de qualquer das disposições constantes deste Regulamento Técnico-Pedagógico acarreta as seguintes penalizações:

4.1.- A equipa infractora é punida com derrota administrativa; nesta situação, o resultado será de 20-0 a favor da equipa não infractora ou o resultado será o do Boletim de Jogo, caso a equipa infractora perca por uma diferença superior a 20 (vinte) pontos.

4.2.- Será averbada derrota administrativa e atribuído 1 (um) ponto na classificação à equipa que utilize num jogo menos de 8 jogadores, no escalão de SUB-16.

4.3.- Caso o disposto no ponto anterior se aplique às duas equipas participantes no jogo, será averbada a ambas derrota administrativa e atribuído 1 (um) ponto na classificação, sendo o resultado do boletim 0-0.

5. RESPONSABILIDADES DE APLICAÇÃO E CONTROLE

As responsabilidades de aplicação e controle pelo incumprimento do Regulamento Técnico-Pedagógico cabem aos seguintes agentes da modalidade:

5.1. Aos treinadores das equipas e aos Clubes, respondendo estes, nos termos previstos neste e nos demais regulamentos federativos em vigor, pelo seu incumprimento.

5.2. Aos juízes, a quem cabe garantir a aplicação das regras do jogo, com as adaptações constantes do Regulamento Técnico-Pedagógico, devendo mencionar em relatório eventuais situações de violação deste Regulamento, para efeitos de determinação de eventual atribuição de derrota administrativa.

5.3. Caso se verifique uma situação de violação das normas deste Regulamento, os juízes devem alertar o treinador responsável para o facto de estar a incorrer numa infracção punível com uma derrota administrativa; caso o treinador persista em violar o Regulamento, os juízes devem dar continuidade ao jogo e mencionar em relatório a infracção cometida.

Maio.2016

ANEXO 1

ORIENTAÇÕES NACIONAIS PARA O ESCALÃO DE SUB-16

1. O escalão de Sub-16 é um escalão de formação, devendo ser entendido pelos Treinadores como tal, isto é, como um período de desenvolvimento dos praticantes no qual a competição não é um fim em si, mas sim um meio para a evolução daqueles.
2. Neste sentido, constitui obrigação dos Treinadores de SUB-16 reforçar nos jovens praticantes a importância do respeito por todos os intervenientes no jogo de Basquetebol, o que só é possível se o seu comportamento se pautar pelo mesmo princípio.
3. Sendo a competição neste escalão (mais) um meio ao serviço da formação dos praticantes, devem os Treinadores atender às seguintes orientações:
 - 3.1. Utilizar predominantemente a defesa “homem – a – homem”, base fundamental da formação dos jogadores;
 - 3.2. Proporcionar a todos os jogadores a participação efectiva em todos os jogos.

CÓDIGO DE CONDUTA

1. Os treinadores do escalão de SUB-16 têm que, obrigatoriamente, assinar, no início da época, uma Declaração (anexa a este Regulamento), comprometendo-se a respeitar os propósitos desta categoria e os seus regulamentos específicos.
2. A quebra deste compromisso, nomeadamente por, comprovadamente, desrespeitar o Regulamento Técnico-Pedagógico e (ou) incorrer em infracções disciplinares, implicará a aplicação de sanções (a definir), que poderão ir, nas situações mais gravosas, até à suspensão da sua actividade de treinador na época desportiva em curso.
3. A reincidência em comportamentos de desrespeito pelo compromisso assumido, ao assinar a referida Declaração, poderá levar ao cancelamento da licença de treinador, por parte da F. P. B., sob parecer do Director da Escola Nacional de Basquetebol.

Maio.2016

ANEXO 2

EXEMPLOS PRÁTICOS E INTERPRETAÇÕES

Neste documento, apresentam-se Interpretações Oficiais ao Regulamento Técnico- Pedagógico da FPB

O objetivo deste documento é o de converter os princípios e os conceitos do Regulamento Técnico-Pedagógico em situações práticas e específicas, tal como podem acontecer durante um jogo normal de basquetebol.

A interpretação de diferentes situações pode estimular a mente dos árbitros e complementar um estudo detalhado inicial do próprio regulamento.

Para salvaguardar a consistência desta interpretação, a “equipa A” é a equipa atacante (inicial) e a “equipa B” é a equipa que defende. A1 a A5, B1 a B5 são jogadores dos cinco iniciais; A6 a A12, B6 a B12 são substitutos.

Estes exemplos foram elaborados em conjunto pelo Departamento Técnico da FPB, Conselho de Arbitragem da FPB e pelo Conselho de Disciplina da FPB

Exemplo nº 1

A equipa A de Sub-16 apresenta-se com 6 jogadores e a equipa B apresenta-se com 7 jogadores.

Interpretação:

O jogo deve, obrigatoriamente, realizar-se, no final do jogo, e independentemente do resultado final registado, deve ser averbado no boletim de jogo o resultado de 0-0.

(Art. 4)

Numa situação em que vai ser aplicada derrota administrativa às duas equipas, a rotação dos jogadores fica ao critério dos treinadores.

Exemplo nº 2

A equipa A de Sub-16 apresenta-se com 8 jogadores e a equipa B apresenta-se com 10 jogadores qualificados para jogar.

Interpretação:

O jogo realiza-se com a equipa A a utilizar A1 a A5 no 1º período, devendo utilizar obrigatoriamente A6 a A8 no 2º período.

Os jogadores da equipa A utilizados nos dois períodos iniciais (no 1º ou no 2º), não poderão participar no 3º período, considerando que todos os jogadores devem descansar pelo menos 1 período completo durante os três períodos iniciais.

A equipa B deve utilizar B1 a B5 no 1º período e B6 a B8/B9/B10 no 2º período, sendo a utilização de B9 e B10 facultativa.

No 1º e 2º períodos não são autorizadas substituições, excepto em caso de lesão evidente, acumulação de faltas ou sanção disciplinar.

O resultado será o que resultar da marcha do jogo.

Exemplo nº 3

O jogador A1 da equipa A, com 10 jogadores qualificados para jogar, sofre uma lesão evidente no 4º minuto do 1º período, sendo substituído por A6.

Interpretação:

A6 poderá ser utilizado no 2º período e não poderá ser utilizado no 3º período, considerando que todos os jogadores devem descansar pelo menos 1 período completo durante os três períodos iniciais.

Caso A1 recupere da lesão, não poderá ser utilizado no 2º período, podendo ser livremente utilizado na segunda parte.

A utilização de A1 e A6 durante qualquer período de tempo no 1º período é equiparada à utilização em todo o período, sendo regularmente proibida qualquer compensação de tempo.

Exemplo nº 4

No decorrer do 2º período de um jogo de Sub-16, o jogador A6 da equipa A, com 8 jogadores inscritos no boletim de jogo, sofre uma lesão e tem de ser substituído. No banco encontram A1, A2 e A3. Qual deve ser o critério para a substituição?

Interpretação:

O treinador pode optar por qualquer um dos jogadores, embora o escolhido não possa ser utilizado no 3º período, considerando que todos os jogadores devem descansar pelo menos 1 período completo durante os três períodos iniciais.

Exemplo nº 5

As equipas A e B inscreveram 12 jogadores cada no boletim de jogo. O treinador da equipa A utiliza 6 jogadores no 1º período e 5 no 2º, não utilizando um dos jogadores em todo o jogo, enquanto o treinador da equipa B utiliza os seus 12 jogadores, 6 em cada período da 1ª parte.

Interpretação:

Legal. A utilização do 11º e 12º jogadores e o tempo a eles destinado será de acordo com o critério do treinador, independentemente do número de jogadores que a outra equipa inscreva no boletim de jogo.

Exemplo nº 6

Num jogo de Sub-16, a equipa A inscreve 9 jogadores no boletim de jogo, enquanto a equipa B inscreve 10 jogadores. Dado que a equipa A apenas utilizará 9 jogadores, o treinador da equipa B pode prescindir da utilização do seu 10º jogador?

Interpretação:

Sim, pois num jogo de Sub-16 a utilização do 9º, 10º, 11º e 12º jogadores é facultativa.

Exemplo nº 7

Num jogo Sub-16, as duas equipas não apresentaram o número mínimo obrigatório de jogadores. Após os 40 minutos regulamentares, o jogo terminou com o resultado 45-45. O árbitro determinou a continuação do jogo com a disputa dum período suplementar.

Interpretação:

Illegal. Uma vez que o resultado final será 0-0, não se deve realizar qualquer período suplementar.

Exemplo nº 8

Num jogo de Sub-16, o treinador da equipa A decide não utilizar o 8º jogador no segundo período. Os árbitros decidem não continuar o jogo.

Interpretação:

Illegal. Os árbitros devem continuar o jogo, independentemente da opção do treinador da equipa A. Uma vez que esta equipa não cumpriu o Regulamento Técnico-Pedagógico deve ser averbada uma derrota administrativa, sendo o resultado final a registar no boletim apurado nos termos do artigo 4. Estes factos devem constar de relatório de jogo a elaborar pelo árbitro principal.

Exemplo nº 9

Num jogo de Sub-16 a equipa A apresentou 10 jogadores, tendo optado por utilizar apenas 8 jogadores.

Interpretação

Legal. A utilização do 9º e 10º é facultativa.

Maio.2016