



9. REGULAMENTO TÉCNICO-PEDAGÓGICO SUB 14 E SUB 16 – AB PORTO

As normas a seguir referenciadas não são exactamente idênticas às preconizadas pela FPB, no entanto vigorarão em todas as competições distritais ABP, pelo que importa tê-las em consideração.

REGULAMENTO ESPECÍFICO PARA O ESCALÃO DE SUB-14

O Regulamento a ser aplicado em todas as provas do escalão de Sub-14 e de Sub-16, Masculinos e Femininos, na presente época, é o das Regras Oficiais da FPB/FIBA, com as alterações e ajustamentos a seguir indicados.

Atribuição de responsabilidades

- 1 - A responsabilidade pelo cumprimento do Regulamento Técnico-Pedagógico cabe aos treinadores das equipas e aos Clubes, respondendo estes, nos termos previstos neste e nos demais regulamentos federativos em vigor, pelo seu incumprimento.
- 2 - Aos juizes caberá 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.
- 3 – Caso se verifique uma situação de violação das normas deste regulamento, os juizes 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 juizes devem dar continuidade ao jogo e mencionar em relatório a infracção cometida.

Disposições Gerais

- 4 - A existência dos aparelhos de 24 segundos em jogos de Sub-14 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.

Definições

5 - Derrota Administrativa

- a) O incumprimento de qualquer das disposições constantes deste Regulamento Técnico-Pedagógico, é punido 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.
- b) Será averbada derrota administrativa e atribuído 1 (um) ponto na classificação à equipa que utilize num jogo menos de 10 jogadores - no escalão de Sub-14 - e menos de 8 jogadores – no escalão de Sub-16.
- c) Caso o disposto na alínea 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.

Equipas

- 6 - É obrigatório que as equipas se apresentem, com um mínimo de 10 (dez) jogadores/as em SUB-14 e de 8 (oito) jogadores/as em SUB-16 e também que todos/as tenham participação efectiva no jogo, segundo as regras definidas neste Regulamento; a utilização efectiva do 11º e 12º jogadores não é obrigatória.



Substituições

7 - Os jogadores que participaram efectivamente no primeiro período serão substituídos no segundo período por outros cinco jogadores que jogarão, por sua vez, todo o tempo deste período.

8 – 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.

9 - 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.

10 - 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; 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.

11 - No caso de uma equipa que se apresente com 12 (doze) jogadores/as, a utilização dos 11º e/ou 12º jogadores/as durante a segunda parte do jogo (3º e 4º períodos), bem como o tempo de jogo a eles destinados será de acordo com o critério do treinador, independentemente do número de jogadores que a outra equipa inscreva no Boletim de Jogo.

12 - 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.

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

ORIENTAÇÕES ABP PARA O ESCALÃO DE SUB-14

O escalão de Sub-14 é aquele onde a competição começa a ser mais formal (por exemplo: jogos com árbitros; campo e altura das tabelas às dimensões reais; aplicação das regras oficiais de jogo de Basquetebol, etc.).

Como tal, deve merecer por parte dos Treinadores uma atenção especial, em virtude de ser uma fase de aprendizagem do jogo, fundamental para o desenvolvimento dos jovens atletas.

Neste sentido, constituem obrigações dos Treinadores de SUB-14:

- Reforçar nos jovens praticantes a importância do respeito por todos os intervenientes no jogo de Basquetebol;
- Utilizar a defesa “homem-a-homem”, como base de todo o trabalho a desenvolver neste escalão;
- Utilização, sempre que possível, de todos os jogadores em todos os jogos, permitindo a sua participação efectiva nos mesmos.



FINAL 6 SUB 14 ABP - regulamentação específica

Para esta competição em particular, as normas em vigor serão as constantes do Regulamento de Provas da FPB para as Finais Nacionais das competições do referido escalão, nomeadamente:

a) Fase Final é disputada em 5 jornadas concentradas, entre sexta-feira, sábado e domingo, em “poule” a uma volta.

b) “Todos os atletas que sejam inscritos num boletim de jogo têm que ter participação efectiva num dos jogos da Fase Final.”

c) Duração dos jogos: Os jogos terão 4 períodos, com a duração de 8 minutos cada um;

d) Os intervalos entre o 1º e o 2º período e entre o 3º e o 4º período serão de 2 minutos; O intervalo entre o 2º e o 3º período será de 5 minutos; Os períodos suplementares (prolongamentos) terão 4 minutos e cada um será antecedido dum intervalo de 2 minutos.

CÓDIGO DE CONDUTA

1 - Os treinadores do escalão de SUB-14 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 de 2016

DECLARAÇÃO

(a assinar por todos os Treinadores de SUB-14 e SUB-16, no momento da sua inscrição)

Eu, abaixo assinado, (NOME) _____,
ao inscrever-me como Treinador(a) da(s) categoria(s) de _____, do(a)
(CLUBE) _____, na época _____,
declaro:

- a) Conhecer o conteúdo do Regulamento Técnico-Pedagógico específico da (s) referida (s) categoria (s), comprometer-me a respeitar o mesmo e a zelar pela sua aplicação;
- b) Assumir o compromisso de honra de respeitar e promover os valores próprios da prática desportiva formativa, designadamente o respeito por todos os intervenientes no jogo, a salvaguarda da verdade desportiva, o “fair-play” e desportivismo;
- c) Comprometer-me a, no exercício da minha função de Treinador de Formação, defender e proteger os interesses dos/as jovens por cuja orientação e condução sou responsável.



Anexo ao REGULAMENTO TÉCNICO-PEDAGÓGICO

EXEMPLOS PRÁTICOS E INTERPRETAÇÕES

Neste documento, apresentam-se as Interpretações Oficiais ao Regulamento Técnico- Pedagógico da ABP 2017/2018

O objectivo 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 complementarão 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.

Exemplo nº 1

A equipa A de Sub-14 ou 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. 5)

Numa situação em que vai ser aplicada derrota administrativa às duas equipas, a rotação dos jogadores fica ao critério dos treinadores, desde que todos tomem parte activa do mesmo.

Exemplo nº 2

A equipa A de Sub-14 apresenta-se com 10 jogadores e a equipa B apresenta-se com 8 jogadores.

Interpretação:

O jogo realiza-se com a equipa A a utilizar A1 a A5 no 1º período, e A6 a A10 deverão ser utilizados obrigatoriamente no 2º período. A equipa B não está obrigada a respeitar as normas relativas à rotação dos jogadores, uma vez que, por não ter respeitado o número mínimo de jogadores, será punida com derrota administrativa.

Caso no final do tempo regulamentar de jogo, a equipa A não ganhe o jogo ou ganhe por menos de 20 pontos, o resultado a averbar no boletim deverá ser 20-00 favorável à equipa A; caso a equipa A ganhe por mais de 20 pontos, o resultado deverá ser o que resultar da marcha do jogo.

O mesmo princípio é aplicável em jogos do escalão SUB 16, caso uma das equipas apresente menos de 8 (oito) jogadores.

Exemplo nº 3

A equipa A de SUB 16 apresenta-se com 8 (oito) jogadores e a equipa B apresenta-se com 10 (dez) jogadores qualificados para jogar.

Interpretação:

O jogo realiza-se com a equipa A a utilizar A1 a A5 no 1º período, e A6 a A8 deverão ser utilizados obrigatoriamente no 2º período. Os jogadores da equipa A utilizados nos 2 períodos iniciais (1º e 2º) não poderão participar no 3º período, considerando que todos os jogadores devem descansar pelo menos 1 período completo durante os 3 períodos iniciais.

A equipa B deve utilizar B1 a B5 no 1º período e B6 a B10 no 2º período, podendo no 3º e 4º períodos realizar as substituições que entender. No 1º e 2º períodos não são autorizadas substituições, excepto em caso de lesão evidente, acumulação de faltas ou sanção disciplinar.

O resultado será p que resultar da marcha de jogo (artº. 7 e 8).

Exemplo nº 4

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 deverá 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 5

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 6

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 (artº. 10).

Exemplo nº 7

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:

Não, pois em qualquer circunstância uma equipa que apresente 10 jogadores é obrigada regulamentarmente a colocar os 10 atletas em jogo. A utilização facultativa só se aplica quando as equipas apresentam o 11º e/ou 12º atletas.

Exemplo nº 8

No decorrer de um jogo de Sub-14, o árbitro é alertado pelo treinador da equipa B para o facto da equipa A utilizar defesa "zona". Como proceder?

Interpretação:

A utilização da defesa "homem-a-homem" é uma orientação nacional para o escalão de Sub-14, não constituindo como tal nenhum tipo de violação ou infracção às Regras Oficiais de Basquetebol, nem ao Regulamento em questão. Não cabe aos juízes impor o cumprimento da referida orientação; devem, sim, registar em relatório a reclamação formulada pelo treinador da equipa B, para efeitos de conhecimento, apreciação e eventual procedimento por parte do Departamento Técnico.

Exemplo nº 9

A existência dos aparelhos de 24 segundos em jogos de Sub 14 não é obrigatória, como tal a regra dos 24 segundos não é aplicada nos jogos em que não exista o respectivo aparelho.

Interpretação:

Ilegal. É da responsabilidade do cronometrista o controlo manual dos 24 segundos sempre que o respectivo aparelho não exista.

Exemplo nº 10

Num jogo de Sub-14 ou 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:

Ilegal. Considerando que o resultado final será 0-0, não se deve realizar qualquer período suplementar.

Exemplo nº 11

Num jogo de Sub-14, a equipa A apresentou 12 jogadores, após ter registado o cinco inicial no boletim de jogo, os oficiais de mesa solicitaram a indicação do 6º jogador que vai ser utilizado no 1º período.

**Interpretação:**

Illegal. O treinador não é obrigado indicar o 6º jogador. Compete aos oficiais de mesa controlar o 6º jogador quando é solicitada a primeira substituição. A partir desse momento e até ao final do respectivo período, a rotação de jogadores é livre, mas está limitada aos seis jogadores já utilizados. O mesmo princípio é aplicável no 2º período quanto ao 12º jogador.

Exemplo nº 12

Num jogo de Sub-14, o treinador da equipa A decide não utilizar o 9º e o 10º 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 5º do regulamento técnico pedagógico. Estes factos devem constar de relatório de jogo a elaborar pelo árbitro principal.

Exemplo nº 13

Num jogo de Sub-14 a equipa A apresentou 12 jogadores, tendo optado por utilizar apenas 10 jogadores.

Interpretação

Legal. A utilização do 11º e 12º é facultativa. O mesmo critério é aplicável num jogo de Sub-16.