

22-03
OUT. NOV.
2026

FUNCHAL
PRAÇA DO POVO

Basquetebol

na Cidade



Torneio Escolar de Basquetebol 3x3 – 2 e 3 de novembro

REGULAMENTO GERAL DE PROVA

CAPÍTULO I

1. INSCRIÇÃO DAS EQUIPAS

1.1. Qualquer escola da Região pode inscrever-se no "**Basquetebol na Cidade**" mesmo que não tenha núcleo da modalidade no seu projeto do Desporto Escolar e, uma vez que se trata de uma atividade pontual, todos os alunos da escola poderão inscrever-se sem restrições.

1.2. A inscrição é feita através do preenchimento de um formulário online, mencionando o número de equipas por escalão/género que a escola pretende participar e os dados dos professores responsáveis.

Para aceder à Ficha de Inscrição através do **código QR** ou no **link**:

<https://forms.cloud.microsoft/e/KYNSux1Bj6?origin=IprLink>



1.3. Não existem limitações no número de equipas que cada escola pode inscrever, porém **a inscrição estará sempre sujeita à validação por parte da organização.**

1.4. A data-limite para inscrição é dia **12 de outubro**.

1.5. Escalões etários:

Escalão	Ano de Nascimento
INFANTIS 1	2016 e posteriores
INFANTIS 2	2015 e 2014
INICIADOS	2013 e 2012
JUVENIS	2011 e 2010
JUNIORES/SENIORES	2009 e anteriores

1.6. Após a validação da inscrição da escola pela organização, será enviado aos professores responsáveis um link de acesso ao formulário de inscrição nominal. Através desse formulário, deverão ser submetidos os dados completos dos alunos que integram cada equipa participante, dentro dos prazos definidos.

2. LOCAL E HORÁRIO DO EVENTO

2.1. O evento decorrerá entre as **9h00** e as **17h30**.

2.2. Todos os jogos do Torneio Escolar de Basquetebol 3x3 realizam-se (apenas) na **Praça do Povo**.

2.3. Às **9h00** está prevista a concentração das equipas no local da competição e às **9h30** iniciam-se os jogos.

2.4. No final de cada dia haverá **entrega de prémios** às equipas vencedoras. Estima-se que esta breve cerimónia se inicie às **16h45**.

2.5. O horário de saída dos transportes está previsto para as **17h15**.

3. TRANSPORTE E ALIMENTAÇÃO

3.1. O transporte dos alunos será assegurado pela DSDE, no entanto a alimentação será da responsabilidade das escolas participantes ou de cada aluno.

4. PROVA DE ORIENTAÇÃO

4.1. A Prova de orientação urbana surge como atividade complementar, com propósitos lúdicos e recreativos, porém é **obrigatória** a participação de todas as equipas.

4.2. Esta prova consiste na realização de um percurso de orientação devidamente traçado no mapa, cumprindo os desafios propostos nos postos de controlo. O objetivo é concluir o percurso o mais rápido possível, escolhendo as melhores opções de itinerário. Para o efeito as equipas terão acesso a um mapa que será fornecido na partida. Pretende-se proporcionar uma experiência divertida, aliciante, que promova o trabalho de equipa, a criatividade e a socialização.

5. CONSTITUIÇÃO DAS EQUIPAS

5.1. As equipas são formadas por **4 alunos**, sendo um deles indicado como o capitão de equipa.

5.2. É permitida a participação de alunos federados na modalidade de basquetebol. Poderão inscrever **no máximo 2 alunos federados por equipa**.

5.3. Cada equipa poderá ter apenas **1 aluno federado em campo durante o jogo**.

5.4. Os **alunos federados** têm de estar devidamente identificados com uma **fita no pulso, de uso obrigatório**.

5.5. Cada equipa deve ser formada por jovens do mesmo escalão/género. Porém, a subida para o escalão imediatamente acima é aceite.

5.6. As equipas podem ser femininas, masculinas ou mistas. As equipas mistas, por regra, integrarão o calendário das equipas masculinas.

5.7. Um jovem só pode estar inscrito numa única equipa e na sua escola de origem, sendo expressamente proibida a troca de jogadores entre equipas A e B da mesma escola.

5.8. Em todas as tarefas propostas os alunos participam integrados na sua equipa.

5.9. Cada escola inscrita deve apresentar árbitros para o torneio.

6. DURAÇÃO DOS JOGOS

6.1. O tempo máximo de jogo é **10 minutos** e o tempo mínimo 8 minutos. No entanto, o jogo termina se alguma das equipas conquistar **21 pontos**.

6.2. O tempo do jogo é "tempo corrido", só parando o cronómetro em situações anómalas (acidente, lesão interrupção do jogo, etc.).

7. DIMENSÕES DO CAMPO

7.1. As dimensões do campo para os Torneios Escolares de Basquetebol 3x3 são 14x15 metros.

7.2. Admitem-se adaptações a estas medidas em função dos locais de realização e das necessidades da organização.

8. BOLAS

8.1. Cada escola deverá ser portadora de 1 ou 2 bolas, as quais devem estar identificadas, e se possível respeitar os seguintes tamanhos:

ESCALÕES	TAMANHO DA BOLA
Infantis 1 e 2	N.º 5
Iniciados	N.º 6
Juvenis e Juniores/Seniores Femininos	N.º 6
Juvenis e Juniores/Seniores Masculinos	N.º 7

9. IDENTIFICAÇÃO E EQUIPAMENTO DAS EQUIPAS

9.1. À chegada, antes do início do Torneio, o professor responsável ou o capitão da equipa, deverá confirmar junto do **Secretariado**, as equipas inscritas, bem como a identificação dos alunos que constituem cada equipa e o respetivo n.º da camisola.

9.2. A **Ficha de Equipa** deverá ser apresentada antes de cada jogo ao árbitro para o preenchimento do boletim de jogo.

10. De forma a garantir a identificação das equipas e a assegurar o normal funcionamento da competição, todas as equipas deverão utilizar, durante os jogos, o **equipamento oficial da respetiva escola**.

10.1. Na **prova de orientação** é **obrigatória** a utilização da **t-shirt do evento**, a qual será disponibilizada pela organização no momento partida.

CAPÍTULO II

1. DEFESA

1.1. Quando a equipa sofre um cesto, reiniciará o jogo driblando ou passando a bola de dentro do campo diretamente debaixo do cesto (não atrás da linha de fundo) para um companheiro atrás do "arco" (linha de 3 pontos), ou para trás do prolongamento da linha de lance livre, se aquela não existir. A equipa que defende não pode tentar roubar a bola na área restritiva.

1.2. Quando a equipa ganha o ressalto ou interceta a bola dentro da área do "arco" tem de fazer sair a bola dessa área antes de poder atacar o cesto.

1.3. Se a equipa defensiva rouba ou dá um toque na bola, a bola deve voltar, por passe ou drible, para fora do "arco", ou para trás do prolongamento da linha de lance livre, se aquela não existir.

1.4. Quando a bola sai do campo de jogo, independentemente do local, faz-se um "CHECK BALL", isto é, o jogo começa atrás do "arco", ou do meio campo, com troca de bola (o jogador da defesa passa a bola em mão ou em passe curto ao jogador atacante).

1.5. No caso de uma situação de bola presa a posse de bola deve ser dada à equipa da defesa.

2. PONTUAÇÃO

2.1. Quando existe linha do arco (de acordo com o regulamento FIBA) os pontos valem:

- 1 ponto – dentro da linha
- 2 pontos – fora da linha do "arco"

3. FALTAS

3.1. As reposições da bola, por faltas ou violações, são feitas na linha que as regras do Basquetebol determinam.

3.2. Quando ocorrer uma falta pessoal no ato de lançamento, será considerado:

- **Lançamento convertido** = 1 ponto convertido + 1 lance livre
- **Lançamento não convertido** = terá direito a 1 lance livre

3.3. Quando for assinalada uma falta atacante, em nenhum momento do jogo, tem direito a lance livre.

3.4. A partir do momento que uma equipa atinge a **7.ª falta (coletiva)**, a equipa contrária tem direito a dois lances livres.

3.5. Quando existe uma falta técnica ou falta antidesportiva, a equipa contrária tem direito a dois lances livres e posse de bola.

3.6. Um jogador que tenha cometido **duas faltas antidesportivas** (não aplicável a faltas técnicas) ou se praticar atos violentos, tanto verbal como física, terá de ser substituído pelos árbitros e organização.

3.7. É considerado violação, e posse de bola para a equipa adversária, o adiamento e/ou deixar de jogar ativamente pela tentativa de pontuar. Neste caso, o árbitro deverá avisar a equipa, começando a contagem dos últimos **cinco (5) segundos** de posse de bola.

4. CLASSIFICAÇÕES

4.1. As classificações são elaboradas por escalão etário/género.

4.2. A classificação das várias equipas no seu escalão é ordenada pela soma das pontuações atribuídas aos resultados dos jogos realizados, sendo:

- 3 Pontos ----- VITÓRIA
- 1 Ponto ----- DERROTA
- 0 Pontos ----- FALTA DE COMPARÊNCIA

4.3. Tendo em conta que não existe o empate como resultado possível, o desempate far-se-á através de um prolongamento para desempate das equipas. **A primeira equipa a marcar dois pontos no prolongamento, vence o jogo.**

4.4. Em caso de empate entre equipas, ganha a equipa que obtiver maior número de pontos entre elas (ganha a equipa que tiver vencido mais jogos entre elas – confrontação direta). Se continuarem empatadas, ganha a equipa que obtiver maior diferença de pontos (cestos) marcados e sofridos entre as equipas empatadas. Se mesmo assim as equipas continuarem empatadas, ganha aquela que obtiver maior diferença de pontos (cestos) marcados e sofridos na totalidade dos jogos.

5. DISPOSIÇÕES GERAIS

5.1. O Torneio Escolar de Basquetebol 3x3 deve decorrer no mais saudável espírito desportivo, de convívio e de respeito mútuo entre todos os intervenientes.

5.2. Os casos omissos do regulamento são analisados e resolvidos no momento pelos responsáveis pela organização da atividade.



TORNEIO ESCOLAR DE BASQUETEBOL 3X3

FICHA de EQUIPA

ESCOLA

ANO LETIVO

2026 / 2027

Professor Responsável

Telemóvel

E-mail

Escalão

Género

Identificação da Equipa

M F

N.º de camisola	Nome Completo	Ano/Turma	Federado	Não Federado

Assinale com o (X) se o aluno é ou não federado na modalidade de Basquetebol.

Basquetebol na Cidade

TORNEIO ESCOLAR DE BASQUETEBOL 3X3

FICHA de EQUIPA

ESCOLA

ANO LETIVO

2026 / 2027

Professor Responsável

Telemóvel

E-mail

Escalão

Género

M

F

Identificação da Equipa

N.º de camisola	Nome Completo	Ano/Turma	Federado	Não Federado

Assinale com o (X) se o aluno é ou não federado na modalidade de Basquetebol.

