

DESPORTO NA ESCOLA 2018/2019

CASCAIS BASQUET – TORNEIO DE BASQUETEBOL 3x3

Regulamento

Data: 29 de Novembro de 2018

Local: Escola Básica e Secundária de Alvide

Horário: 09.30 – 16h30 horas

Organização: Escola Básica e Secundária de Alvide

Escalões: **Infantil B (2007/06); Iniciado (2005/04); Juvenil (2003/02/01)**

Data Limite de Inscrição: **16 de Novembro de 2018**

PARTICIPAÇÃO

O torneio é aberto a equipas representativas das escolas do II e III ciclos dos ensinos básico, públicas e privadas do concelho de Cascais.

Cada escola apenas poderá inscrever 3 equipa por escalão e género.

CONSTITUIÇÃO DAS EQUIPAS

As equipas deverão ter entre **4 e 6 jogadores.**

A equipa só pode iniciar o jogo se à hora prevista para este começar, apresentar 4 jogadores equipados.

REGRAS

As regras adotadas no torneio serão as regras presentes no atual regulamento da Federação Portuguesa de Basquetebol, adaptadas ao tipo de jogo 3x3, pelo que são definidas as seguintes alterações:

- O jogo tem lugar em meio campo, sendo o início realizado com “bola ao ar” no círculo desse meio campo
- A equipa que defende:

a) Quando sofre um cesto, repõe a bola pela linha final só podendo atacar o cesto depois de ela ter saído da zona do campo limitada pela linha de 6.25m ou para trás do prolongamento da linha de lance livre, se aquela não existir.

b) Quando ganha o ressalto ou intercepta a bola dentro da área de 3 pontos tem de fazer sair a bola dessa área antes de poder atacar o cesto

- Existindo todas as linhas de marcação, os cestos marcados atrás da linha de 3 pontos devem ser considerados 3 pontos, dentro da área dos 3 metros deve ser considerado 2 pontos e lançamento livre 1 ponto.

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

TEMPO DE JOGO

Os jogos terão a duração de 10 minutos cada, em tempo corrido, sendo obrigatório que todos os elementos constituintes da equipa joguem.

QUADRO COMPETITIVO

O Torneio será disputado em duas fases:

Na 1ª Fase serão realizados jogos entre as equipas agrupadas em séries de quatro e eventualmente de três, jogando todos contra todos dentro de cada série. Apuram-se os 1^{os} e 2^{os} classificados de cada série para a fase seguinte. Na 2ª Fase serão realizados os jogos em sistema de eliminação direta até se encontrar o vencedor do torneio.

DESPORTO NA ESCOLA 2018/2019

CASCAIS BASQUET – TORNEIO DE BASQUETEBOL 3x3

Regulamento

SUBSTITUIÇÕES

O sistema de substituições é de acordo com o regulamento da Federação Portuguesa de Basquetebol.

CLASSIFICAÇÃO

As classificações serão feitas pela soma de pontos obtidos nos jogos realizados.

A pontuação far-se-á do seguinte modo: **Vitória** – 3 Pontos; **Derrota** – 0 Pontos

Desempates

Se houver empates entre duas ou mais equipas, a classificação será ordenada do seguinte modo:

- Equipa com maior número de Pontos;
- Resultado entre ambas as equipas, caso tenham jogado;
- Melhor comportamento e disciplina.

ARBITRAGENS

As arbitragens estarão a cargo da organizadora em colaboração com os técnicos do Estoril Basquet.

EQUIPAMENTO

Os alunos participantes deverão utilizar equipamento desportivo apropriado (vestuário e calçado).

JÚRI

Haverá um júri do torneio, constituído pelos professores organizadores e por um representante da C.M. Cascais. É competência do júri deliberar sob aspetos técnico-pedagógicos decorrentes da competição, não previstos neste documento.

TRANSPORTE

O transporte para a atividade é da responsabilidade da Câmara Municipal de Cascais.

PRÉMIOS

Serão atribuídas medalhas às primeiras três equipas classificadas.

CASOS OMISSOS

Caberá à organização resolver casos omissos possíveis de sucederem.

CEDÊNCIA DE IMAGEM

A escola ao proceder à inscrição dos seus alunos implementa os recursos necessários para a autorização de cedência de forma gratuita e incondicional, à Câmara de Cascais dos direitos de utilização de imagem dos mesmos tal como captada nas filmagens ou fotografias que terão lugar durante as atividades, autorizando a sua reprodução em peças comunicacionais de apoio.