

REGULAMENTO TÉCNICO-PEDAGÓGICO
ÉPOCA 2025/2026 E SEGUINTES
REGULAMENTO ESPECÍFICO PARA O ESCALÃO DE SUB-14

Artigo 1º - Introdução

1. A FPB, de acordo com a proposta da Coordenação Técnica Nacional, aprovou o Regulamento Técnico-Pedagógico para o escalão de Sub-14 Masculinos e Femininos, a ser aplicado em todas as Provas Nacionais desse escalão. As Associações podem aplicar este regulamento nas suas provas Regionais/Distritais, cabendo às mesmas essa decisão, tendo em conta a respetiva realidade.
2. O Regulamento Técnico-Pedagógico Específico dos Sub-14 altera as Regras Oficiais da FIBA, com as alterações e ajustamentos indicados neste documento.
3. Este Regulamento Técnico-Pedagógico Sub-14 entrará em vigor na época 2025/2026, sendo igualmente aplicado nas épocas seguintes. Substitui o disposto no Livro de Regulamentos da FPB.

Artigo 2º - Formação de equipas

1. É obrigatório que as equipas se apresentem nas competições Nacionais, com um mínimo de 10 (dez) jogadores em Sub-14 e também que todos tenham participação efetiva no jogo, segundo as regras definidas neste Regulamento.
2. A utilização efetiva do 11º e 12º jogador não é obrigatória.

Artigo 3º - Utilização de jogadores/substituições

1. Nas equipas que se apresentem com 10 jogadores, os jogadores que participaram efetivamente no 1º quarto serão substituídos no 2º quarto por outros cinco jogadores que jogarão, por sua vez, todo o tempo deste quarto.
2. As equipas que se apresentem com 11 jogadores poderão utilizar 6 jogadores no 1º ou no 2º quarto, fazendo substituições livremente entre os 6 (seis) jogadores, que deverão ser devidamente assinalados no boletim de jogo. Podem não utilizar os 11 jogadores, apenas é obrigatório utilizar 10 jogadores.
3. As equipas que se apresentem com 12 jogadores poderão utilizar 6 jogadores no 1º quarto e 6 jogadores no 2º quarto, fazendo substituições livremente entre os 6 jogadores, que deverão ser devidamente assinalados no Boletim de Jogo. Podem não utilizar os 12 jogadores, apenas é obrigatório utilizar 10 jogadores.

4. Em resumo, para as situações referidas nos pontos 1, 2 e 3 deste artigo, no decurso dos 2 primeiros quartos só podem haver substituições nas situações em que se realizem para permitir a utilização do 11º e 12º jogadores, nos termos dos pontos 2 e 3. A não ser as que sejam forçadas (lesão, motivos disciplinares, limite de faltas), tendo nestas situações, que ser sempre cumprido o disposto no ponto 7 deste artigo (nenhum jogador poderá jogar mais de 3 quartos de um jogo, tendo que descansar, no mínimo, um quarto completo até final do 3º quarto).
5. Na segunda parte (terceiro e quarto quartos) as substituições e o tempo de jogo de cada jogador em campo estarão de acordo com o critério do treinador.
6. No caso de uma equipa que se apresente com 11 ou 12 jogadores, a utilização dos 11º e/ou 12º jogadores durante a segunda parte do jogo (3º e 4º quartos), 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.
7. Nenhum jogador poderá jogar mais de 3 quartos de um jogo, tendo que descansar, no mínimo, um quarto completo até final do 3º quarto, 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 em campo, por acumulação de faltas ou por lesão evidente, e se houver um só substituto no “banco”, ele poderá substituir o jogador desqualificado ou lesionado, independentemente do tempo e quartos que tenha jogado anteriormente.
 - c) Ainda em relação à alínea anterior, se no “banco” estiverem 2 ou mais substitutos, entrará em jogo aquele que tiver menos pontos marcados até ao momento.

Artigo 4º - Penalizações/derrota administrativa

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

1. A equipa infratora é punida com derrota administrativa. Nesta situação, o resultado será de 20-0 a favor da equipa não infratora ou o resultado será o do Boletim de Jogo, caso a equipa infratora perca por uma diferença superior a 20 (vinte) pontos.
2. 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.
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.

Artigo 5º - Responsabilidades de aplicação e controle

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

1. 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 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.
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 infração 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 infração cometida.

Artigo 6º - Marcadores de 24 segundos

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.

Artigo 7º - Orientações Técnicas Nacionais para o Escalão de Sub-14

O escalão de Sub-14 é quando a competição começa a ser mais formal (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 e tendo em conta estes pressupostos, são tarefas dos Treinadores de Sub-14:

1. Reforçar nos jovens praticantes a importância do respeito por todos os intervenientes no jogo de Basquetebol;
2. A FPB recomenda a utilização da defesa individual (“homem-a-homem”) no escalão de Sub-14:
 - 2.1 O escalão de sub-14 é fundamental para a aprendizagem da Defesa ao atacante com bola e da Defesa ao atacante sem bola;
 - 2.2 Também as Ajudas Defensivas e as respetivas Rotações Defensivas devem merecer por parte dos treinadores deste escalão a maior atenção para a aprendizagem das mesmas;
 - 2.3 As Defesas Zonais e Mistas não devem ser utilizadas neste escalão, pois não ajudam a desenvolver o indicado nos pontos 2.1 e 2.2;

3. Utilizar todos os jogadores em todos os jogos, permitindo a sua participação efetiva nos mesmos.
4. Para um conhecimento mais profundo do que a FPB entende que deve ser o trabalho a realizar com jovens destas idades, sugerimos a leitura do Documento das Orientações Técnicas Nacionais de 2022 (download gratuito no site FPB).

Artigo 8º - Reposição da bola em jogo na zona de defesa

1. Nas reposições da bola em jogo na zona de defesa, o jogo prossegue de imediato, não sendo necessário o árbitro autorizar a reposição/"tocar na bola". No entanto, deve existir paragem do cronómetro.
2. Nos dois últimos minutos do 4º quarto e no prolongamento, a bola tem de ir ao árbitro em todas as paragens do jogo. Esta norma também se aplica no último minuto dos 1º, 2º e 3º quartos.
3. O jogador que repõe a bola em jogo não pode tirar vantagem do facto de não ser necessário haver autorização do árbitro para fazer a reposição, nomeadamente em relação ao local da mesma. Nesse caso, o árbitro deve mandar repetir a reposição de bola no sítio certo.

Nota: Em anexo a este regulamento seguem exemplos práticos e interpretações

21.10.2025

ANEXO**EXEMPLOS PRÁTICOS E INTERPRETAÇÕES**

Neste documento, apresentam-se as 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.

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 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.º 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-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 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.

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 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 4

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 5

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, constituindo uma recomendação aos treinadores deste escalão respeitar tal orientação. No entanto, o desrespeito pela mesma não constitui uma violação das Regras Oficiais de Basquetebol, pelo que 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 6

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 respetivo aparelho.

Interpretação:

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

Exemplo nº 7

Num jogo de Sub-14, 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. Considerando que o resultado será 0-0, não se deve realizar qualquer período suplementar.

Exemplo nº 8

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:

Ilegal. 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 respetivo 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 9

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:

Ilegal. 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 a registar no boletim apurado nos termos do artigo 4º do regulamento técnico pedagógico. Estes factos devem constar de relatório de jogo a elaborar pelo árbitro principal.

Exemplo nº 10

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.