B7 - BASQUETEBOL

1 - ASPETOS TÉCNICOS

Os aspetos técnicos não previstos neste anexo regem-se pelos Regulamentos e Normas da Federação Portuguesa de Basquetebol.

2 - CONDIÇÕES DE PARTICIPAÇÃO

- 2.1 Cada Clube poderá inscrever 1 equipa, salvo regulamentação específica das Competições Regionais.
- 2.2 Excetuando nas Fases Finais (ver artigo 14.07.01) do R.P.O., não existem limite ao número de agentes que podem ser inscritos.
- 2.3 Em cada jogo, podem figurar no Boletim de Jogo um máximo de 14 jogadores e 4 oficiais dos quais, 1 Treinador, 1 Treinador Adjunto e um Delegado.

3 - DURAÇÃO DOS JOGOS

FASE DE APURAMENTO NCS E PLAY-OFF	
	Duração
TODA A FASE	4 quartos de 6 minutos cada, com um intervalo de 2 minutos entre o primeiro e o segundo quarto e o terceiro e quarto quarto e com um intervalo de 5 minutos entre o segundo e terceiro quarto
DESCONTOS DE TEMPO	Nos jogos de 4 X 6, cada equipa tem direito a 1 “desconto de tempo” de 1 minuto na 1ª parte (1º quarto + 2º quarto) sendo que na 2ª parte (3º quarto + 4º quarto) terá direito a 2 “descontos de tempo” de 1 minuto cada, desde que tenha pedido um “desconto de tempo” antes dos últimos dois minutos do quarto quarto, e a 1 “desconto de tempo” de 1 minuto por cada prolongamento.
FALTAS INDIVIDUAIS	Cada jogador(a) será excluído do jogo à 3ª falta individual.
FALTAS DE EQUIPA	Cada equipa será penalizada com lances livres a partir da 4ª falta (inclusive).
DESEMPATES	Se o resultado estiver empatado no final do último período, o jogo continuará com um prolongamento de 3 minutos ou tantos períodos de 3 minutos que se repetirá as vezes necessárias para desempatar o jogo, com um intervalo de 1 minuto concedido antes de cada prolongamento.

FASE FINAL		
	Duração	
FASE GRUPOS	4 quartos de 8 minutos cada com um intervalo de 2 minutos entre o primeiro e o segundo quarto e o terceiro e quarto quarto e com um intervalo de 10 minutos entre o segundo e terceiro quarto.	
MEIAS-FINAIS 3º/4º LUGAR E FINAL	4 quartos de 10 minutos cada, isto é, terão a duração de um jogo formal, com um intervalo de 2 minutos entre o primeiro e o segundo quarto e o terceiro e quarto quarto e com um intervalo de 15 minutos entre o segundo e terceiro quarto.	
DESCONTOS DE TEMPO	Nos jogos de 4x8 minutos cada equipa tem direito a 2 “desconto de tempo” de 1 minuto na 1ª parte (1º quarto + 2º quarto) sendo que na 2ª parte (3º quarto + 4º quarto) terá direito a 2 “descontos de tempo” de 1 minuto cada, desde que tenha pedido um “desconto de tempo” antes dos últimos dois minutos do quarto quarto, e a 1 “desconto de tempo” de 1 minuto por cada prolongamento.	
	Nos jogos de 4x10 minutos cada equipa tem direito a 2 “desconto de tempo” de 1 minuto na 1ª parte (1º quarto + 2º quarto) sendo que na 2ª parte (3º quarto + 4º quarto) terá direito a 3 “descontos de tempo” de 1 minuto cada, desde que tenha pedido um “desconto de tempo” antes dos últimos dois minutos do quarto quarto, e a 1 “desconto de tempo” de 1 minuto por cada prolongamento.	
FALTAS INDIVIDUAIS	4x8	Cada jogador(a) será excluído do jogo à 4ª falta individual.
	4 X 10	Cada jogador(a) será excluído do jogo à 5ª falta individual.
FALTAS DE EQUIPA		Cada equipa será penalizada com lances livres a partir da 5ª falta (inclusive).
DESEMPATES		Se o resultado estiver empatado no final, o jogo continuará com um prolongamento de 5 minutos ou tantos períodos de 5 minutos quantos necessários para desempatar o jogo, com um intervalo de 2 minutos concedido antes de cada período suplementar prolongamento.

4 - PONTUAÇÃO DE JOGO

Sempre que se aplique, a pontuação atribuída a cada equipa por jogo, segundo o resultado obtido, é a seguinte:

Vitória	2 Pontos	
Derrota	1 Ponto	
Falta de comparência	0 Pontos e derrota por:	0 – 15 (jogos de 4 x 6)
		0 – 20 (jogos de 4 x 8)
		0 – 20 (jogos de 4 x 10)

5 - DESEMPATES

- 5.1 Nos jogos de 2 x 10 minutos ou 4 x 6 minutos, se o resultado estiver empatado no final do último período, o jogo continuará com um prolongamento de 3 minutos ou tantos períodos de 3 minutos que se repetirá as vezes necessárias para desempatar o jogo, com um intervalo de 1 minuto concedido antes de cada prolongamento.
- 5.2 Nos jogos de 4 x 8 e 4 x 10 minutos, se o resultado estiver empatado no final do último quarto, o jogo continuará com um prolongamento de 5 minutos ou tantos períodos de 5 minutos quantos necessários para desempatar o jogo, com um intervalo de 2 minutos concedido antes de cada prolongamento.
- 5.3 A determinação das equipas melhor classificadas no mesmo grupo, em caso de empate, é efetuada pela aplicação sucessiva dos seguintes critérios:
 - 5.3.1 O resultado do (s) jogo (s) entre todas as equipas empatadas, isto é, far-se-á uma segunda classificação tendo em conta somente os resultados dos jogos realizados entre as equipas empatadas;
 - 5.3.2 A maior diferença entre o número de pontos marcados e o número de pontos sofridos pelas equipas empatadas nos jogos realizados entre si;
 - 5.3.3 O maior número de pontos marcados pelas equipas empatadas nos jogos realizados entre si;
 - 5.3.4 A maior diferença entre o número de pontos marcados e o número de pontos sofridos pelas equipas empatadas nos jogos realizados em toda a fase;
 - 5.3.5 Menor pontuação disciplinar obtida pelas equipas empatadas nos jogos realizados em toda a fase;
 - 5.3.6 O maior número de pontos marcados pelas equipas empatadas nos jogos realizados em toda a fase;
 - 5.3.7 Sorteio (apenas se for necessário apurar para uma fase seguinte da competição).
- 5.4 A determinação da (s) equipa (s) melhor classificada (s) entre grupos diferentes é efetuada do seguinte modo:
 - 5.4.1 Caso o número de equipas seja diferente entre os grupos, ignora-se o resultado da equipa pior classificada do grupo com a equipa a desempatar nesse grupo, para que todas as equipas a desempatar tenham o mesmo número de jogos, contando apenas estes para efeitos de desempate;
 - 5.4.2 Quando o número de jogos efetuados pelas equipas a desempatar for igual, o desempate é feito pela aplicação sucessiva dos seguintes critérios:
 - 5.4.2.1 Melhor pontuação obtida;
 - 5.4.2.2 A maior diferença entre o número de pontos marcados e o número de pontos sofridos obtidos na prova;
 - 5.4.2.3 O maior número de pontos marcados obtidos na prova;
 - 5.4.2.4 Menor pontuação disciplinar obtida na prova;
 - 5.4.2.5 Melhor resultado com a equipa 1ª classificada do grupo;
 - 5.4.2.6 Sorteio (apenas se for necessário apurar para uma fase seguinte da competição).
- 5.5 Para o cálculo da pontuação disciplinar, são consideradas as sanções abaixo indicadas, aplicando-se as respetivas pontuações:

Falta Pessoal	1 ponto
Falta Técnica	2 pontos
Desqualificação	3 pontos
Falta Antidesportiva	4 pontos
Expulsão	5 pontos

6 - APURAMENTO PARA AS COMPETIÇÕES EUROPEIAS UNIVERSITÁRIAS

Salvo o disposto no regulamento de competições Europeias Universitárias, aplica-se o seguinte:

Ganha o direito a participar na competição subsequente a cada CNU, caso exista, o clube campeão nacional (f/m). Caso este não manifeste intenção ou esteja impedido de participar, poderá ser substituído por outra equipa classificada entre as 4 primeiras, prevalecendo a classificação.

Em casos excecionais, poderá o número de vagas para equipas portuguesas ser superior a uma, mantendo-se a mesma regra de prioridade. Poderá ainda haver vaga específica para o clube organizador, caso o CEU/EUG se dispute em Portugal.

Os procedimentos para a inscrição dos clubes serão divulgados em Comunicado Oficial.

Na equipa inscrita é obrigatório que, pelo menos, 50% dos atletas inscritos tenham estado inscritos na fase final do CNU.